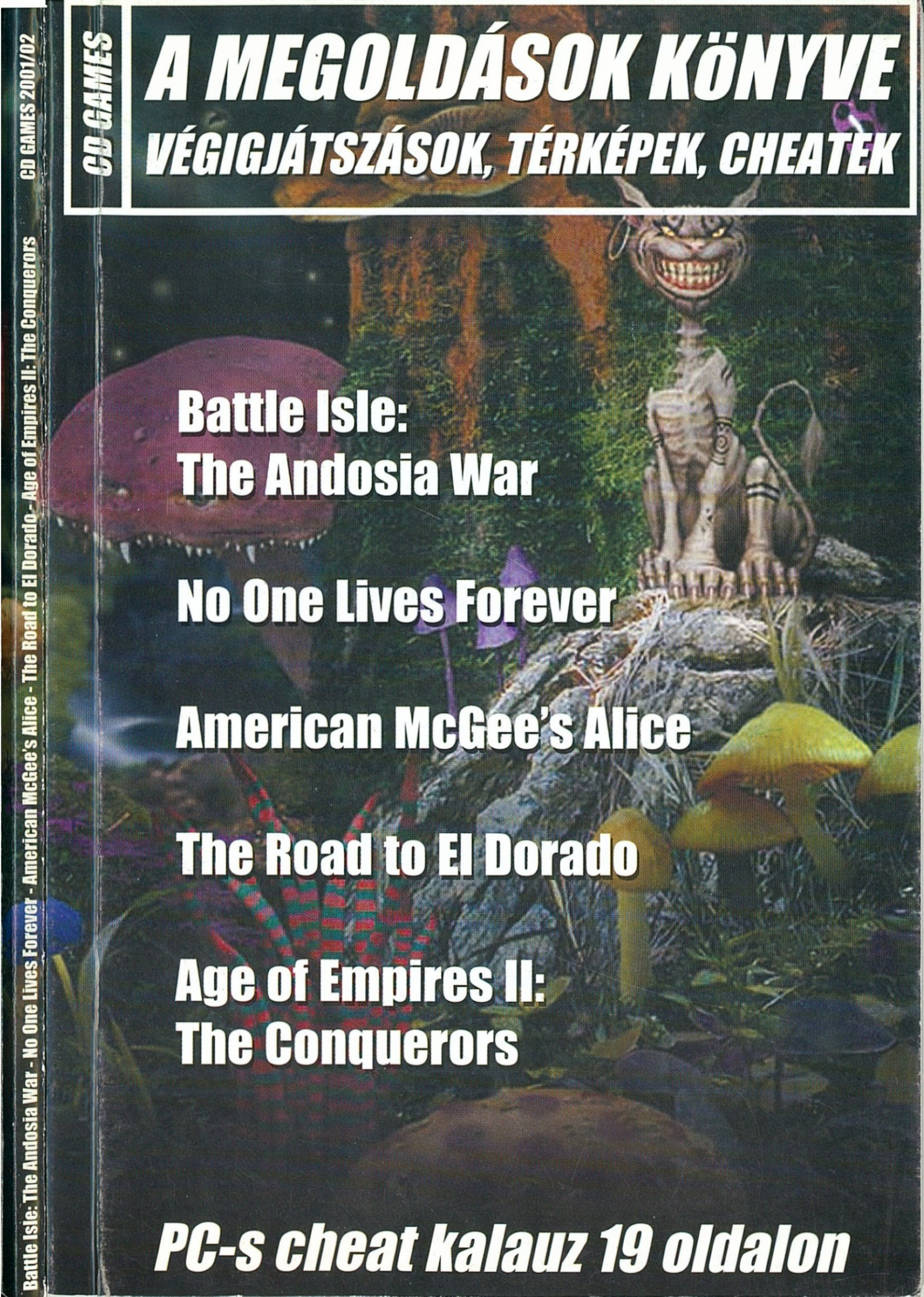
CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK



Battle Isle: The Andosia War

No One Lives Forever

American McGee's Alice

The Road to El Dorado

Age of Empires II: The Conquerors

PC-s cheat kalauz 19 oldalon

Battle Isle: The Andosia War - No One Lives Forever - American McGee's Alice - The Road to El Dorado - Age of Empires II: The Conquerors CD GAMES 2001/02

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

Age of Empires II: The Conquerors 2

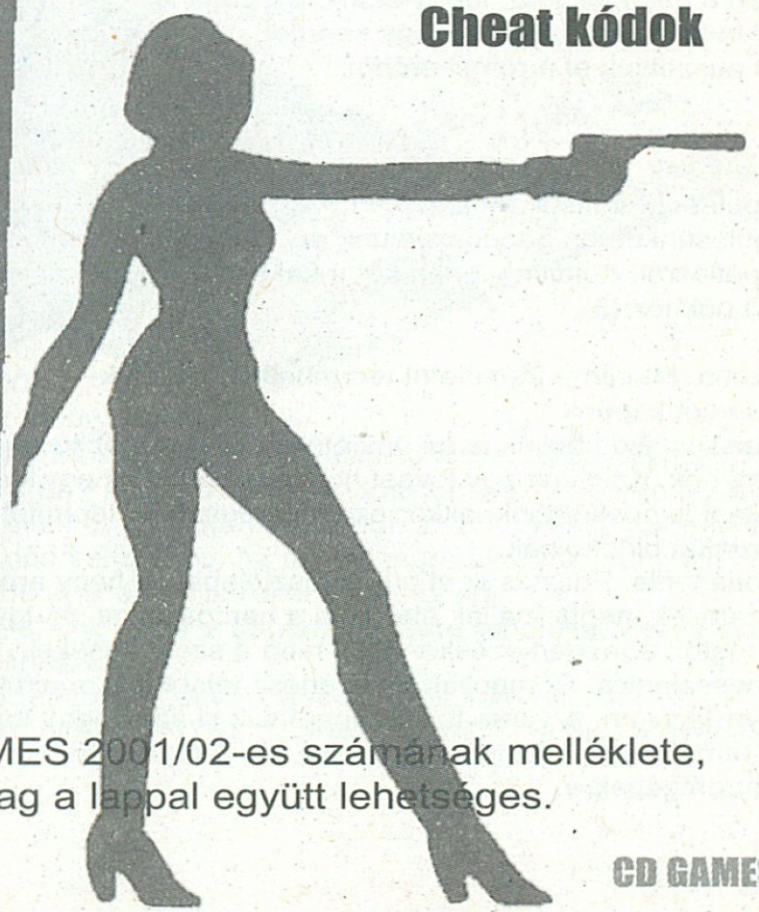
Battle Isle: The Andosia War 8

No One Lives Forever 27

The Road to El Dorado 54

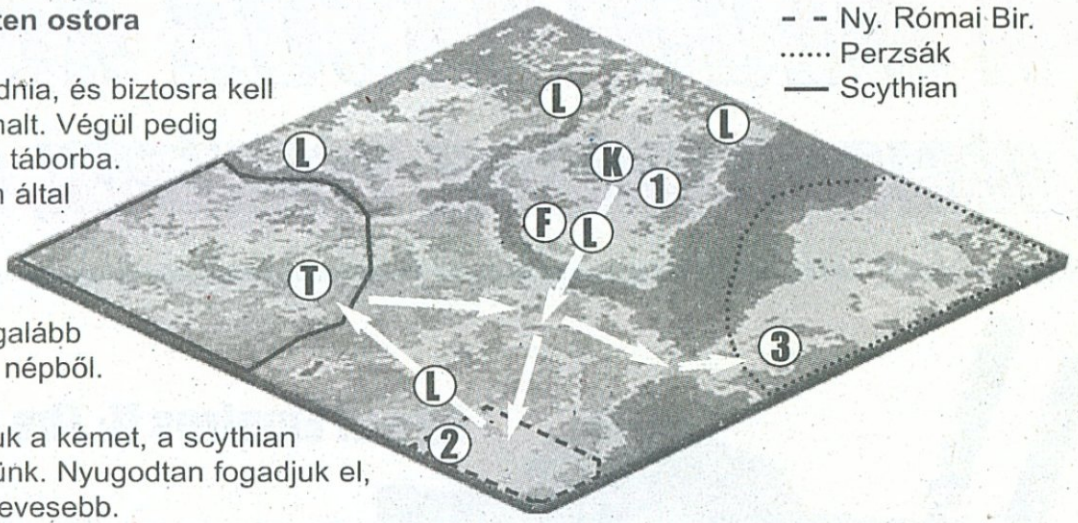
American McGees's Alice 62

Cheat kódok 78



A megoldások könyve a CD GAMES 2001/02-es számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.

A hunok – Küldetés 1: Isten ostora

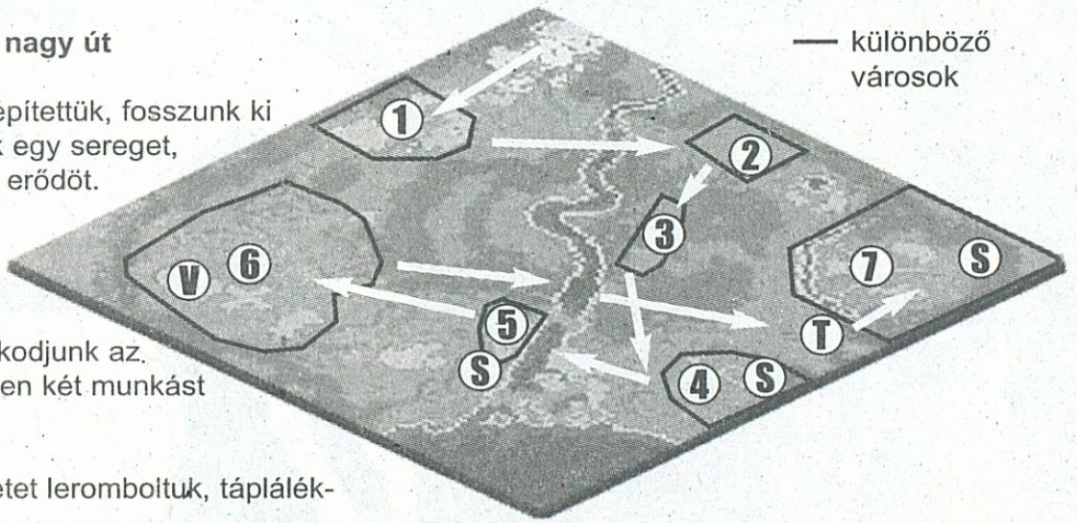


Attilának életben kell maradnia, és biztosra kell vennünk, hogy Bleda meghalt. Végül pedig vissza kell vinnünk Attilát a táborba.
A Nyugat-Római Birodalom által elfogott hunokat ki kell szabadítanunk, valamint szabadítsuk ki a scythian kémet is. Pusztítsunk el legalább kettőt, a három ellenséges népből.

Kém: Miután kiszabadítottuk a kémet, a scythian nép szövetséget ajánl nekünk. Nyugodtan fogadjuk el, legalább egy ellenséggel kevesebb.
Lovak: Vigyünk magunkkal lovakat a scythian táborba, mert a szövetség megerősítése érdekében 10 lovat kérnek hadisarcként. Küldjünk el egy katonát - mielőtt még kiszabadítjuk a kémet -, hogy a szükséges lovakat begyűjtse.
Farkasok: Vigyázzunk a farkasokkal! Lehetőleg kerüljük el a velük való találkozást. Csak figyeljük meg a térképen jelzett útvonalat.
Szövetség (T): Ezen a helyen tudjuk a lovakat beszolgáltatni és elfogadni a scythian-ok által ajánlott szövetséget.

1: Itt kell megölnünk Bleda-t. Ezután csak csatlakoztassuk az itteni embereket a seregünkhöz.
2: Szabadítsuk ki az itt lévő hunokat és a kémet. Most már elpusztíthatjuk a Nyugat-Római Birodalmat.
3: A scythian szövetség után már csak le kell győznünk a perzsákat.

A hunok – Küldetés 2: A nagy út

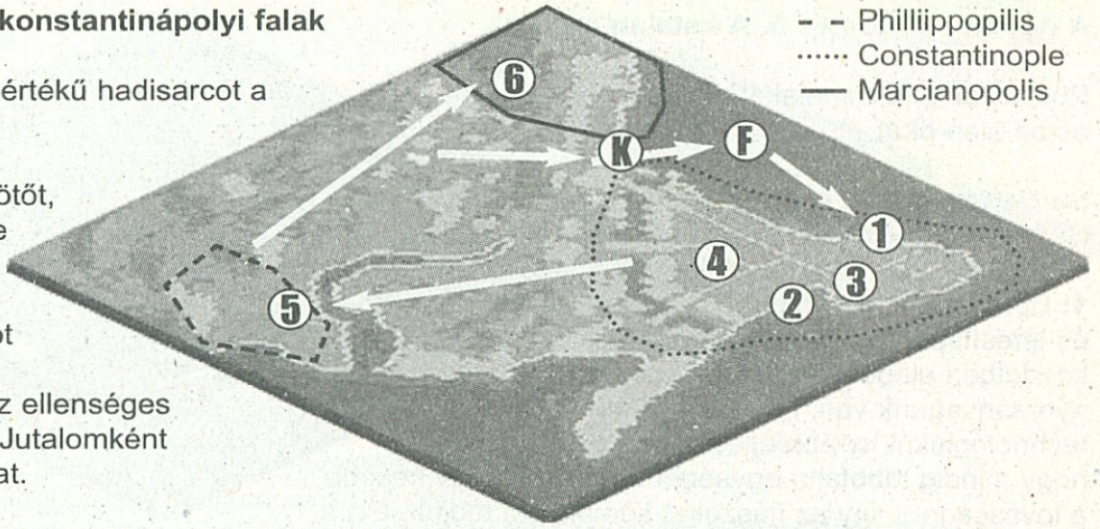


Miután a saját falunkat felépítettük, fosszunk ki minden falut és képezzünk egy sereget, majd pusztítsuk el a római erődöt.

Vár
Szerzetesek
Település: Itt építsük fel a településünket, és gondoskodjunk az utánpótlásról. Küldjünk innen két munkást a vad nőkhöz (3).

1: Szófia. Miután a főépületet lerombolttuk, táplálék-hadisarcot kapunk.
2: Naissus. Romboljuk le az épületeket, hogy fához jussuk.
3: Vad nők. Küldjünk egy lovast hozzájuk, hogy az egyik ajánlatot tegyen nekik. Ha később még két munkást is odaküldünk, akkor ezeket megtartják. Idomított farkasaik vannak, és nagy mennyiségű halálos petárdákat birtokolnak.
4: Adrianople. Pusztítsuk el a bányásztelepeket, hogy aranyhoz jussunk. Vigyázat: az ott várakozó szerzetesek megpróbálják áttéríteni a harcosainkat, és így a katonáinkat ellenséggé változtathatják. Ezért már rögtön a megérkezéskor öljük meg a szerzeteseket.
5: Thessalonica. Romboljuk le az egész települést, majd tartsunk meg két munkást.
6: Dyrrhachium. A várkertből szabadítsuk ki az elfogott katonát.
7: A római erőd. A földdel egyenlővé kell tennünk. Ehhez szükségünk lesz legalább 50 emberre, és persze az ostromgépekre.

A hunok – Küldetés 3: A konstantinápolyi falak

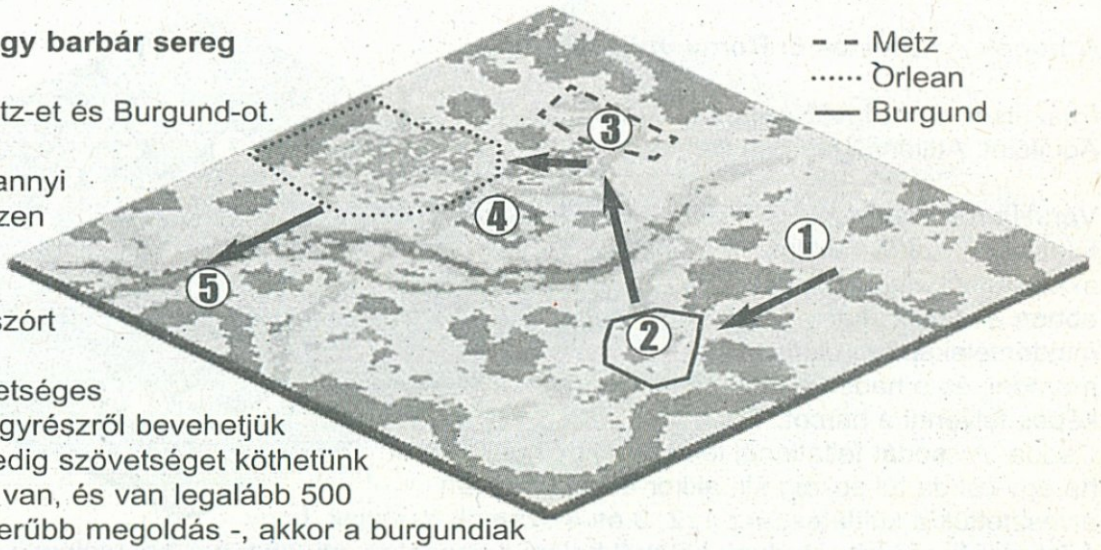


Szedjünk be 10 000 arany értékű hadisarcot a római lakosságtól.

Kikötő: Építsünk itt egy kikötőt, annak ellenére, hogy szinte esélyünk sincs rá. Ezután a következő lépésünk az legyen, hogy rengeteg hajót gyártsunk.
Flotta (F): Süllyesszük el az ellenséges sereg kereskedelmi hajóit. Jutalomként bezsebelhetünk 500 aranyat.

1: Az ellenség kikötőjét le kell rombolnunk, ezért 1000 aranyat tudhatunk magunkénak. Miután a kikötőt elpusztítottuk, már partra szállhatunk a gyalogos egységeinkkel is, és megkezdhetjük a Csoda (3) lerombolását.
2: Az itteni kikötőket is égessük fel, amiért a lakosság 2500 aranyat fizet.
3: A földdel tegyük egyenlővé a Csodát, hogy jelentősen közelebb kerüljünk a küldetés befejezéséhez. A Csoda lerombolásáért 6000 aranyat tudhatunk a zsebünkben hadisarc gyanánt.
4: Most már mindent lerombolhatunk, amit találunk. Ezért 500 aranyat fizetnek nekünk.
5: Ahhoz, hogy anyagi helyzetünket még jobban megnöveljük, a következőket kell tennünk: a) Phillippopilis-t meg kell támadnunk, hogy újabb 500 arannyal legyünk gazdagabbak
b) a főépületet romboljuk le. Ezért összesen 3000 aranyat kapunk.
6: Végső lépésként pedig támadjuk meg Marcianopolis-t. A város lerombolásáért újabb 3000 aranyat kapunk, ami már több mint elég a küldetés befejezéséhez.

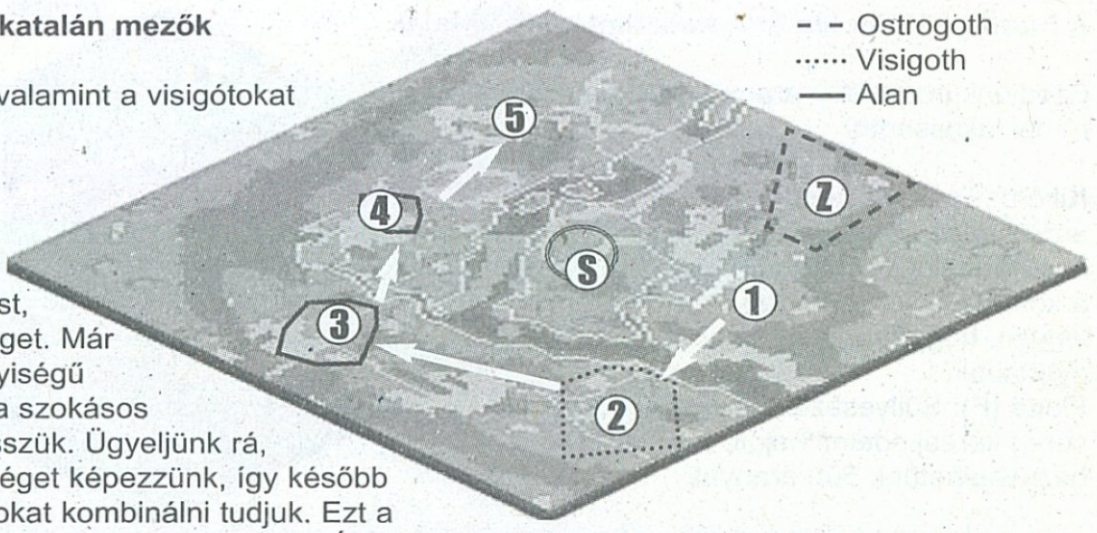
A hunok – Küldetés 4: Egy barbár sereg



Pusztítsuk el Orlean-t, Metz-et és Burgund-ot.

1: Rögtön a kezdés után annyi embert gyűjtsünk össze ezen a területen, amennyi lehetséges. Rendezzük egységes sereggé a szétszórt katonákat.
2: Ennél a helynél két lehetséges választás is előttünk áll. Egyrészről bevehetjük Burgund-ot, másrészről pedig szövetséget köthetünk a néppel. Ha elég kövünk van, és van legalább 500 aranyunk – elvégre egyszerűbb megoldás -, akkor a burgundiak szövetkezni fognak velünk. Ehhez tehát 500 aranyat követelnek és – a tisztességünk bizonyítékaként – azt, hogy építsünk nekik ezen a településen egy várat. Figyelem: erre mindössze csak tíz percünk van! Ha kevés kövünk van, akkor lehetséges, hogy az eltelt öt perc után beállítsuk az embereket követ fejteni, de akkor biztos nem fogjuk befejezni a megadott időn belül. Tipp: ha szövetségre akarunk lépni, akkor már a Burgund felé vezető utunk elején el kell küldenünk az embereket követ fejteni.
3: Vegyük be Metz-et. Ha elküldtük az embereket fejteni, akkor a támadás idejére rendeljük vissza őket a csapatunkba. Nélkülük elég nehéz lenne bevenni Metz-et.
4: Végezetül pedig vegyük be Orlean-t. Miután elfoglaltuk, indulhatunk is az 5-ös irányba.
5: Itt találkozhatunk a Nyugat-Római Birodalommal, akiket idáig üldöztünk. Pusztítsuk el az ellenséget, hogy befejezhessük a küldetést.

A hunok – Küldetés 5: A katalán mezők

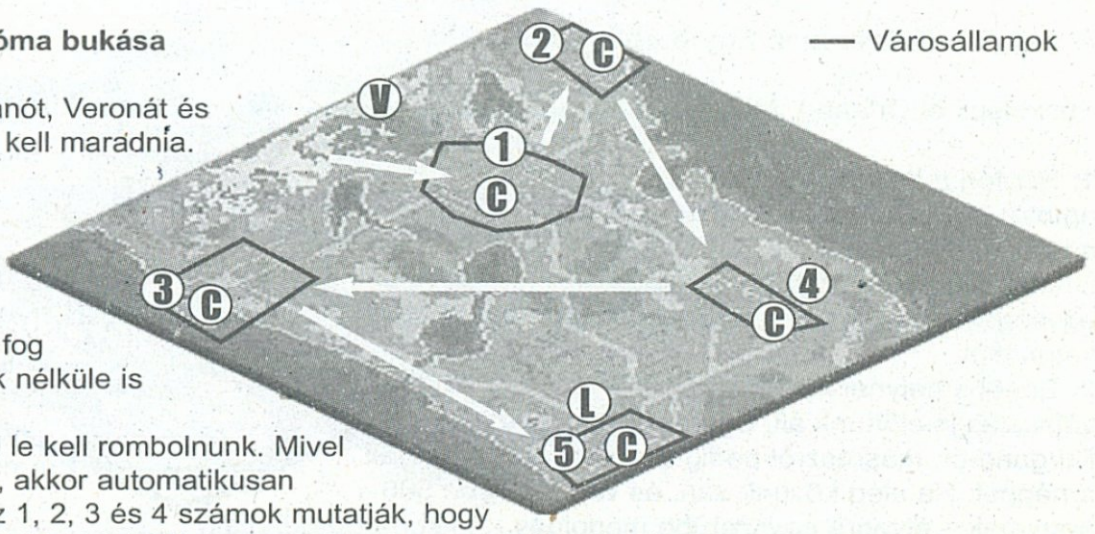


Pusztítsuk el a rómaiakat, valamint a visigótokat és az alan-okat.

Semleges nép
S**Z**övetséges

1: Építsünk itt egy települést, és létesítsünk egy hadsereget. Már kezdetben elegendő mennyiségű nyersanyagunk van, hogy a szokásos technológiákat továbbfejlesszük. Ügyeljünk rá, hogy mindig többfajta egységet képezzünk, így később a lovasságot vagy az íjászokat kombinálni tudjuk. Ezt a kombinált haderőt aztán egy egységbe rendezzük. Így tudjuk például a lándzsásokat és az íjászokat egy alakulatba egyesíteni, illetve a lovasságtól könnyen szétcsatolni az íjászokat, miközben a lándzsásokkal segíthetünk nekik túlélni a csatákat.
2: Igázzuk le a visigótokat.
3: Az alan-okat is.
4: Az alan-állomásokat (3 és 4) el kell pusztítanunk. Ne álljunk le a lakóházaknál, hanem azonnal induljunk a katonai és a gazdasági épületekre.
5: Szemtől-szembeni harc a Nyugat-Római Birodalommal. Fontos: Mivel a rómaiaknak sok épületük van, ezért azokat romboljuk le az ostromgépek bevetésével. Védjük meg őket a lovassággal, mert nem tudják magukat oltalmazni és így könnyű célpontot jelenthetnek az ellenségnek. A lándzsásokkal és a lovasok többi részével pedig támadjuk meg az ellenfél katapultjait.

A hunok – Küldetés 6: Róma bukása

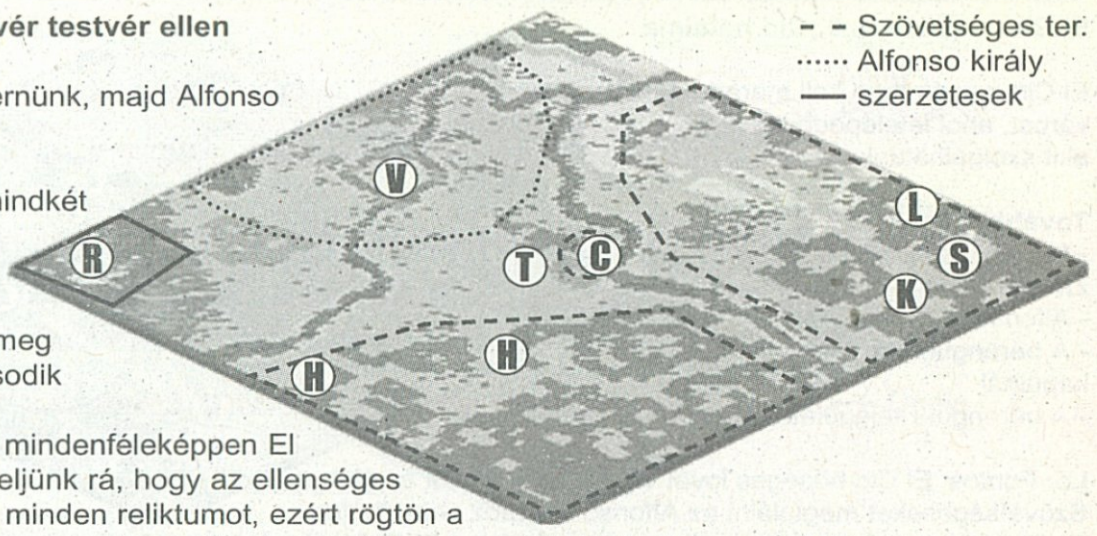


Pusztítsuk el Padovát, Milánót, Veronát és Aquileiát. Attilának életben kell maradnia.

Vár: Ha nem akarunk felesleges rizikót vállalni, akkor Attilát elhelyezhetjük ebben a várban. Így mindenféleképpen életben fog maradni, és a hadseregünk nélküle is képes felvenni a harcot.
Csoda: A csodát feltétlenül le kell rombolnunk. Mivel ha egy csoda túl sokáig áll, akkor automatikusan elvesztettük a küldetést. Az 1, 2, 3 és 4 számok mutatják, hogy a fal melyik pontjáról tudunk kívülről belőni a csodákra, így nem kell behatolnunk a városokba, hogy el tudjuk őket pusztítani. Ahhoz, hogy később a városokat is leromboljuk, ostromgépeket kell hoznunk.
Leo: Itt találkozik Leo a pápával, mikor Róma kapitulálását bejelentik és ezzel befejeződnek a hunok harcai.

1: Padova: Ezt a várost kell először lerombolnunk, mivel a védelmi erejük nagyon gyenge.
2: Aquileia: A kikötő felől lehetőségünk van arra, hogy a várost vízi úton megtámadjuk, de vigyázzunk, mert az ellenség is használhatja a kikötőt védelmi vonalnak.
3: Milánó: Milánó nem fog semmi gondot okozni.
4: Verona: Már az első támadásnak sikeresnek kell lennie, ezért lehetőleg nagy haderővel vonuljunk oda.
5: Nyugat-Római Birodalom: Ne aggódjunk a rómaiak miatt, csak romboljuk le, mint a másik négy várost.

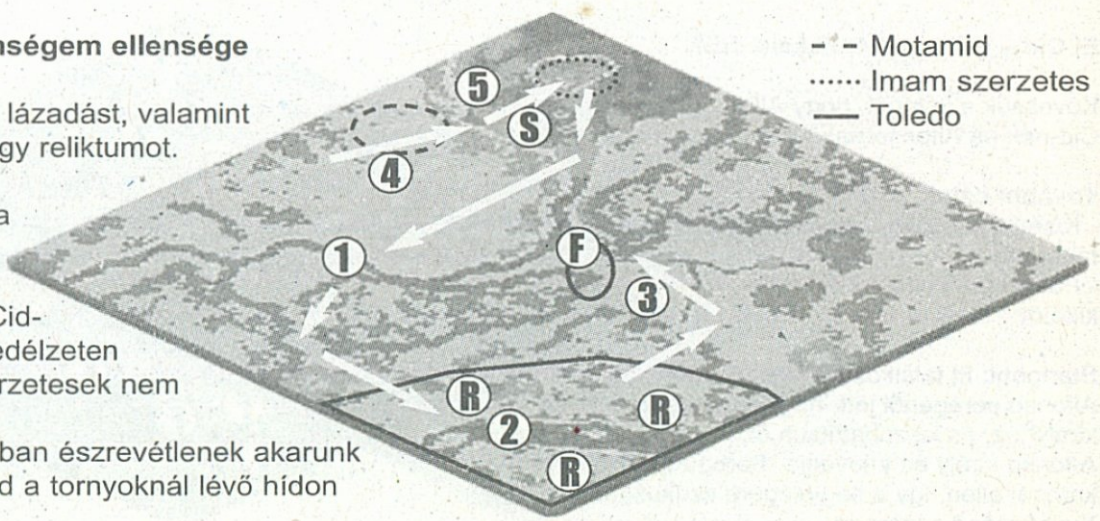
El Cid – Küldetés 1: Testvér testvér ellen



A lovagi tornát kell megnyernünk, majd Alfonso királyt ejtsük foglyul.

A lovagi torna helyszíne: mindkét ellenféllel küzdjünk meg.
Ló: Miután megküzdöttünk a tornán az első ellenféllel, szálljunk lóra és küzdjünk meg lóval együtt a tornán a második ellenféllel.
Reliktumok: A szerzetesek mindenféleképpen El Cid-hez csatlakoznak. Ügyeljünk rá, hogy az ellenséges szerzetesek ne lopjanak el minden reliktumot, ezért rögtön a csatlakozás után küldjünk 5 vagy 6 katonát a templomhoz, hogy a tolvajlást megakadályozzuk.
Katonák: A katonák rögtön azután csatlakoznak hozzánk, hogy mindkét csatát megnyertük.
Hódító: Csatlakoztassuk az egységeket, miután belovagoltak.
Csatlakozás: A jobbágyok hozzánk fognak csatlakozni, ha felkeressük őket. Figyelem: El Cid-et személyesen kell odaküldenünk, csak azután csatlakoznak a seregünkhöz.
Település: Létesítsünk itt egy települést, miután a jobbágyok a mi oldalunkra álltak. Sancho király hadisarcot fizet, hogy a szükséges hadigépeket és az épületeket meg tudjuk építeni.
Vár: Alfonso király vára. Le kell rombolnunk, hogy a második küldetéscélt teljesítsük. A megépített ostromgépekkel romboljuk le a városfalat. Miután leromboltuk, Alfonso királyt El Cid-del személyesen kell a torna helyszínére kísérni.

El Cid – Küldetés 2: Ellenségem ellensége

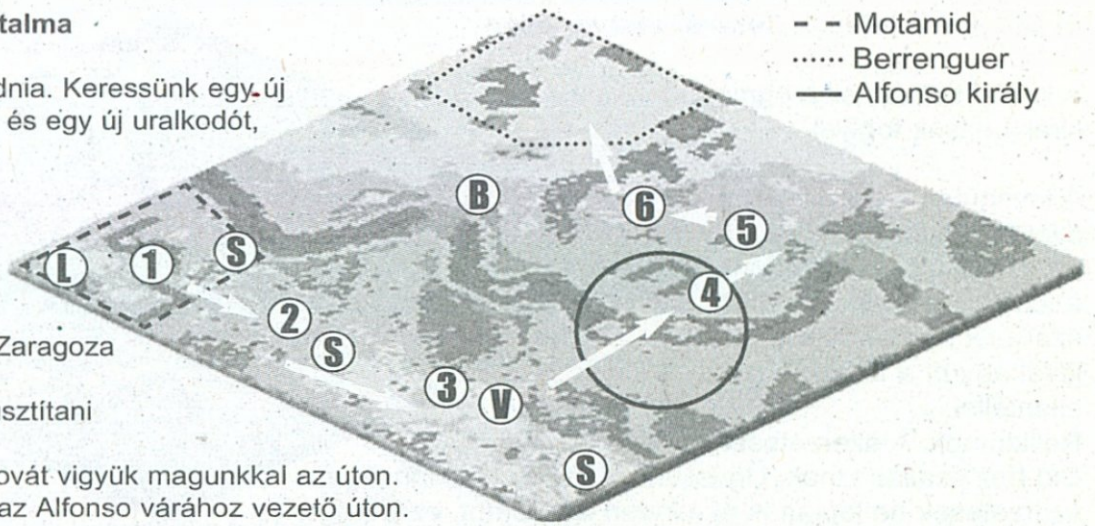


Akadályozd meg a toledo-i lázadást, valamint találd meg Toledo-ban anégy reliktumot.

Szállító **H**ajók: Vegyük be a szállítóhajókat, és hajózzunk át velük a szerzetesek szigetére. El Cid-nek mindenféleképpen a fedélzeten kell lennie, különben a szerzetesek nem állnak szóba velünk.
Figyelőtornyok: Ha elsősorban észrevétlenek akarunk maradni, akkor nem szabad a tornyoknál lévő hídon átkelnünk.
Reliktumok: 4 reliktumot kell találnunk Tolado-ban.

1: Biztos út vezet ezen a hídon keresztül. Ha elérjük az ellenséges városfalat, romboljuk le, hogy a városba juthassunk.
2: Romboljuk le a kolostort, és gyűjtsük be a négy reliktumot.
3: Ezután visszamehetünk a biztonságos hídon, vagy rövid úton elpusztíthatjuk a figyelőtornyokat a másik hídnál. Mindenesetre figyeljünk arra, hogy szerzeteseink mellé testőröket adjunk, hogyha ezen a hídon akarunk átkelni.
4: Menjünk vissza a településünkre, hogy minden reliktumot a katedrálisban elhelyezhessünk. Figyelem: fontos, hogy ne rögtön az egyes reliktumok megszerzése után vigyük Imam szerzeteshez, különben nem árulja el a szándékát.
5: Miután mind a négy reliktumot begyűjtöttük, vigyük őket a szállítóhajókkal a szigetre Imam szerzeteshez.

El Cid – Küldetés 3: Cid hatalma

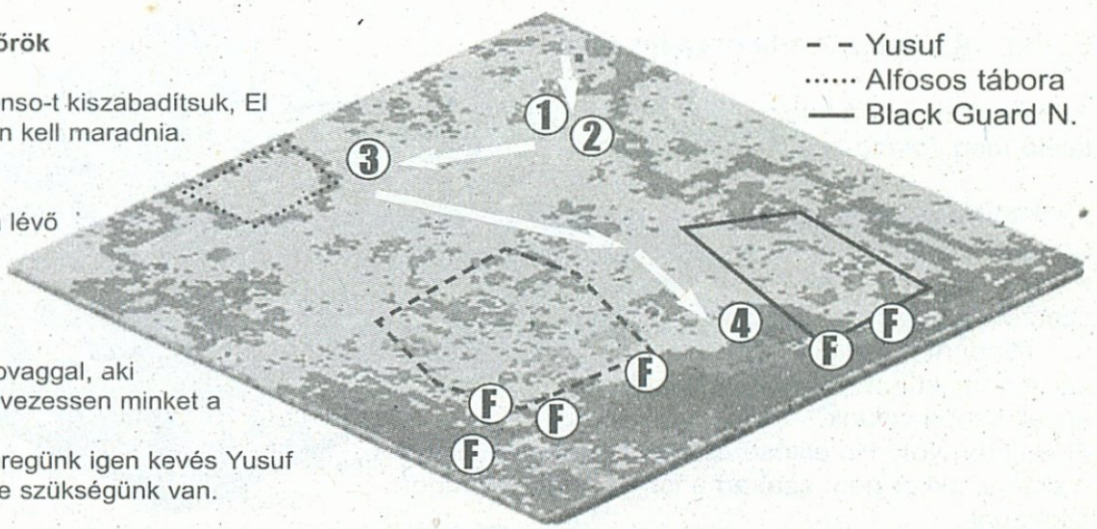


El Cid-nek életben kell maradnia. Keressünk egy új várost, ahol letelepedhetünk, és egy új uralkodót, akit szolgálhatunk.

További célok:
- Motamid-del találkozni Zaragoza-ban
- Alfonso várát lerombolni
- A berenguer-eket legyőzni Zaragoza kapuinál
- A berenguer települést elpusztítani

Ló: Fontos: El Cid hűséges lovát vigyük magunkkal az úton.
Szövetségeseket megtalálni az Alfonso várához vezető úton.
Gyűjtsük be a településeken elhagyott embereket El Cid lovával, és a szövetségeseket, akik a segítségünkre lehetnek a későbbi harcokban. Vigyázzunk a kelepcére: három harcos vár ránk két skorpióval. Küldjünk egy embert a közelben tartózkodó szövetségekhez, hogy aztán a segítségünkre legyenek.
Vár: Alfonso várát le kell rombolnunk. Küldjünk egy küldöttet a semleges településhez (alsó sarok), hogy még több szövetségest állítsunk az oldalunkra. Motamid beenged minket a birodalmába, találkozzunk vele a várnál.
5: Ennél a pontnál le kell győznünk a berenguer előőrsöt.
6: Létesítsünk itt egy települést, a csaták alkalmával megszerzett hadisarcból. Hozzunk létre egy ütőképes hadsereget, amit – amikor már elég erősnek véljük – küldjünk a berenguer településhez. Pusztítsuk el a berenguer-ek szülőfaluját. Figyeljünk a védelemre is, mert egy a hátunk mögött fekvő **B**erenguer-település megnehezítheti az életünket. Ezért osszuk szét a seregünket, és az embereink egy kis részét küldjünk ehhez a településhez, hogy az esetleges hátsó szándékot ezzel megakadályozzuk.

E! Cid – Küldetés 4: Fekete őrök



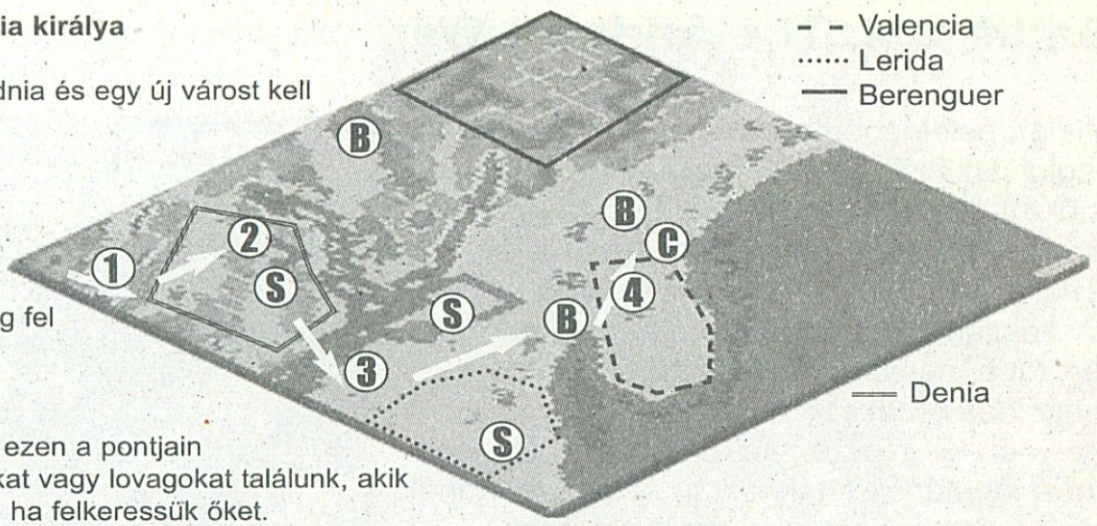
Kövessük a lovagot, hogy Alfonso-t kiszabadítsuk, El Cid-nek és Alfonso-nak életben kell maradnia.

További célok:
- Kísérjük Alfonso-t a nyugatra lévő táborába
- Pusztítsunk el hat **F**ekete-őr kikötőt

Startpont: Itt találkozunk egy lovaggal, aki Alfonso seregéből jött, hogy elvezessen minket a királyhoz, és kiszabadítsuk őt.
Alfonso király és a lovagja. Seregünk igen kevés Yusuf katonái ellen, így a segítségére szükségünk van.
Yusuf erős hadserege
Kikötők: Építsünk kikötőt, hogy hajóinkkal el tudjuk pusztítani a Fekete-őr kikötőket.

1: Segítsünk Alfonso-nak a Yusuf-fal vívott harcban.
2: Yusuf seregéből egy második csapat is megtámadja csapatunkat. Ahhoz, hogy nehogy az ellenség kezére adjuk Alfonso-t, meg kell osztanunk a seregünket. Az egyik rész mint védfal harcoljon Yusuf serege ellen, míg a másik rész Alfonso királyt kísérje biztonságba.
3: Vigyük Alfonso-t a saját táborába, ahol munkások is vannak. Az ő segítségükkel tudunk a későbbieken majd kikötőket létrehozni.
4: Építsünk itt kikötőt az újonnan csatlakozott munkásokkal. Ha a kikötőt felépítettük, akkor nincs más dolgunk, csak hogy egy erős flottát hozzunk létre, nyolc hajónál kevesebb nem tanácsos! Ezután támadjuk meg a hat kikötőt (F), hogy elpusztítsuk őket. Ha túl nagynak véljük az ellentámadást, akkor a földről támogathatjuk hajóinkat a gyalogsággal, ami persze szükségmegoldás is lehet.

El Cid – Küldetés 5: Valencia királya



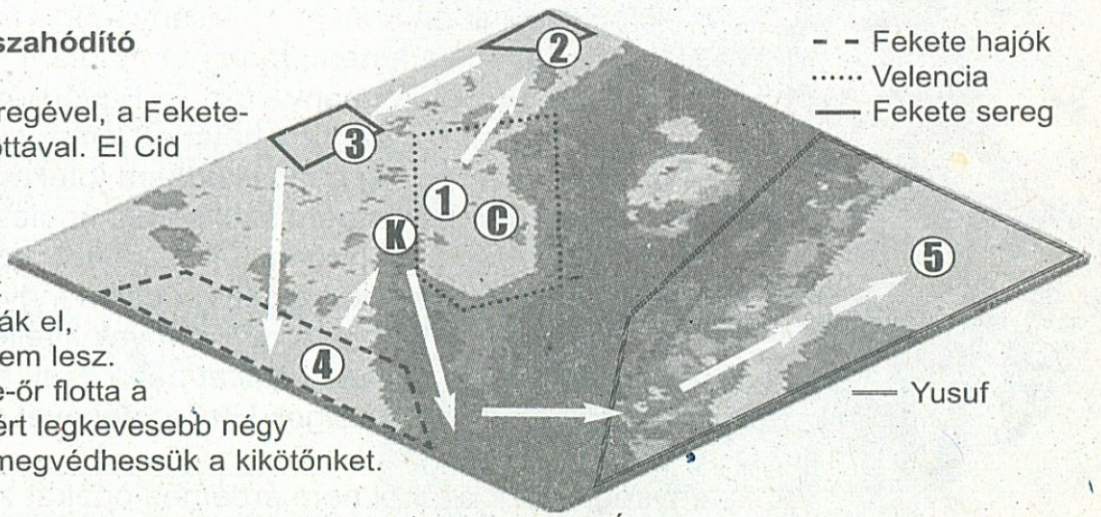
El Cid-nek életben kell maradnia és egy új várost kell találni az élethez.

- Védjük meg Denia-t
- Mentsük meg Denia-t és keressünk egy új bázist (Valencia)
- Védjük meg Valencia-t, amíg fel nem épül a csoda

Berengische katonák
Szövetségesek: A térképnek ezen a pontjain misszionáriusokat, munkásokat vagy lovagokat találunk, akik a seregünkhöz csatlakoznak, ha felkeressük őket.
Csoda: Védjük meg a csoda építkezését. Katonáinkat járőröztessük körülötte, és figyeljünk rá, hogy a kapukat megjavítsuk, mikor az ellenség megpróbál betörni.

1: Ezen a helyen berengische katonák állomásoznak. Próbáljunk meg először nem harcba bocsátkozni velük, hanem menjünk be a városba megmenteni Denia-t. Ott szövetségesek fognak ránk várni, és a városban csatlakoznak hozzánk.
2: Denia-ban is egy újabb szövetségesre lelhetünk további harcaink folyamán.
3: Menekítsük ki Denia-t, mert nincs rá mód, hogy megvédjük a várost. Most már csak egy új várost kell találnunk. Menjünk hát Valencia-ba. Vigyük magunkkal a munkásokat, és gyűjtsük be a többi szövetségest is utunk során.
4: Létesítsünk itt egy települést, és fejlesszük ki a szükséges technológiákat. Óvjuk meg a csodát, amíg teljesen fel nem épül.

El Cid – Küldetés 6: Visszahódító



Küzdjünk Yusuf három seregével, a Fekete-őrökkel, és a Fekete-őr flottával. El Cid holttestének nem szabad megsérülnie.

Cid holtteste: El Cid testét a katonák nem pusztíthatják el, míg a küldetésnek vége nem lesz.
Kikötő: Vigyázat: a Fekete-őr flotta a tengerről fog támadni. Ezért legkevesebb négy hadihajót építsünk, hogy megvédhessük a kikötőnket.

1: Állítsunk öt őrt a test mellé, így megakadályozva annak elrablását. Építsük fel eközben a települést és a szükséges épületeket, hogy a megfelelő technológiákat kifejleszthessük.
2: Fekete-őr sereg: Próbáljuk meg először megtámadni a sereget, még mielőtt ők tennék meg ezt, és azzal meglepetést okoznának.
3: Támadjuk meg a másik Fekete-őr sereget is, és pusztítsuk el őket.
4: Győzzük le a Fekete-őr flottát. Miután a flottát is sikeresen elpusztítottuk, most már nyugodtan felépíthetjük ütőképes seregünket, hogy aztán megtámadjuk Yusuf-t.
5: Yusuf-ot megölni. Ezt csak tengeri úton tudjuk megvalósítani. Ehhez legkevesebb, mint két szállítóhajót pakoljunk fel katonákkal és ostromgépekkel. Hat-nyolc hadihajónak kell a szállítóhajókat kísérnie. Miután partra tettük az embereinket, a közelből a hadihajókkal támogathatjuk őket a tengerről.

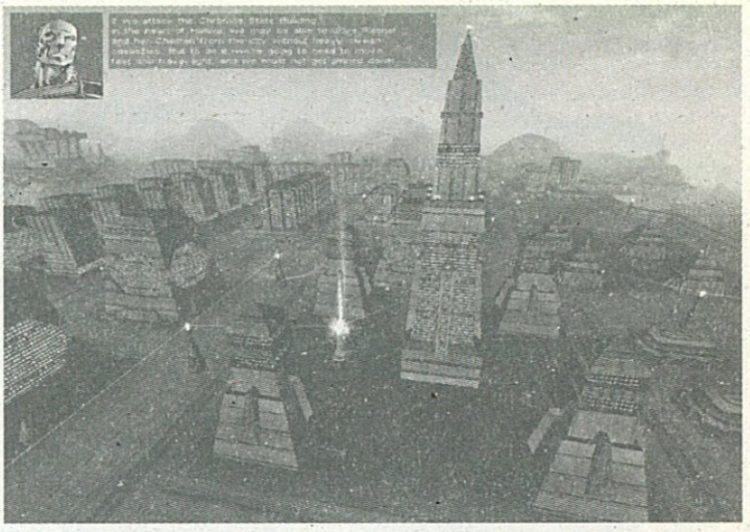
Battle Isle: The Andosia War

Mielőtt belefognánk a BI 4 egyik oldalának végigjátszásába muszáj egy-két keresetlen szót intéznem a nagyérdeműhöz, a játék megkönnyítése érdekében. Bizony a program nem rövidtávú élvezet, még összeszámolni sem mertem az órákat, amiket a monitor előbb gubbasztottam, a megoldás érdekében. Az új rendszer, melyben két részre van osztva az idő, első körre jópofának tűnik, aztán később akadnak majd vele problémák. A saját kör nagy csaták idején általában kevésnek bizonyul, míg az ellenfél körének első egy-két percében elintézzük a termelés beállítását, ezután csak a malmozás marad (szerencsére az ellenfél ritkán használja ki a teljes idejét). Egyébként, ahogy haladunk előre a játékban, úgy növekszik a rendelkezésre álló műveleti idő.

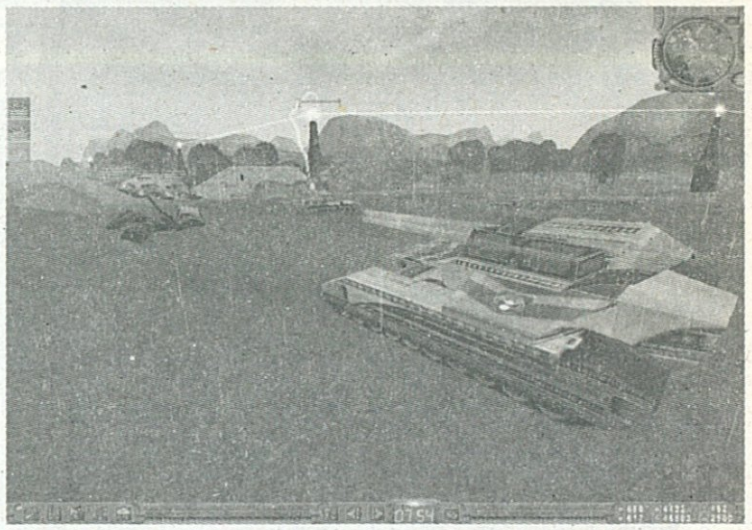
Két típusú bányát építhetünk a szigetünkön, de csak folyamatosan kapjuk meg a bányákat, így főleg a játék elején nagyon kell vigyáznunk a termelésre, mert könnyen kifogyhatunk az értékes nyersanyagból (én jártam úgy, hogy azért kellett újrakezdenem, mert nem tudtam felépíteni egy 10 centis csövet a vadi új bányához). Egyébként, ha vigyázunk az egységeinkre, akkor szinte lehetetlen kimeríteni a készleteket. Az energia és nyersanyag gazdálkodásra jótékony hatással van, ha kikapcsoljuk az éppen nem szükséges épületeket. Ezáltal nem termelünk feleslegesen mondjuk pl. fémet (sokkal jobb összeszedni a roncsokat és ez ráadásul ingyen van) és növekszik az energia készletünk is. A találmányok kifejlesztésén ne spóroljunk, mert az új technikákat néha csak a leghasználhatatlanabb dolgok kifejlesztésével érhetjük el.

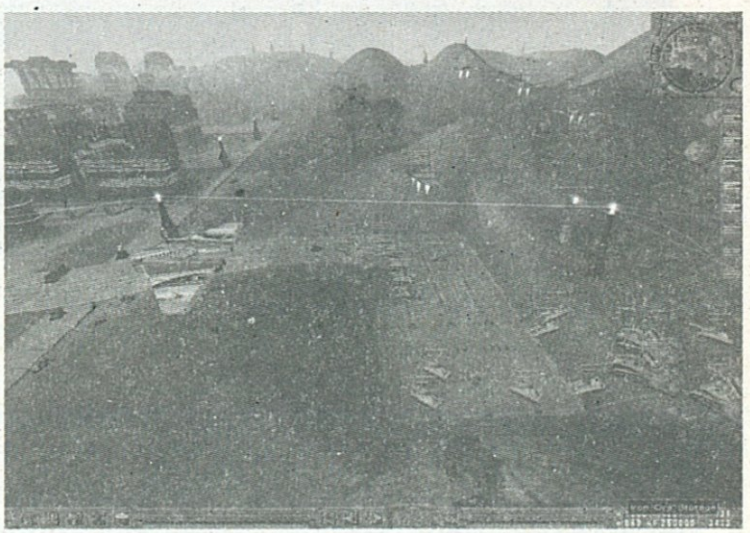
Az egységekről igazából nem érdemes ódákat zengeni, mindenki könnyen kitalálhatja a rendeltetésüket. A repülők megjelenése jelentősen forradalmasítja majd a közlekedést, a hosszú hajóutak helyett üdítőleg fog hatni a gyors repülőút. Felderítésre is alkalmasak a gépeink, azonban ne a szállítórepülőt válasszuk, hanem a bombázóval osonjunk a célterület fölé (ez előbb észreveszi még a legvadabb Comet-et is, nem beszélve a félelmetesen jó páncélzatáról). Minden stratéga hamar fel fogja fedezni a játékban a gyors egységek, a derékhad és az artillery-k jelentőségét. A hajók sajnos igencsak mostoha szerepet kapnak, a bombázók lemossák őket egy pillanat alatt, és csak a játék végén kell 2-3 anyahajót építeni a gyorsabb

befejezés érdekében. Figyeljünk a kiegészítő egységekre (Ant, stb), nélkülözhetetlen a használatuk. A győzelem és a gördülékeny előrehaladás nagyon sokszor függ a helyesen felépített energia utánpótlástól, MINDIG építsük ki a hálózatot az ERP-k segítségével. A fix telepítésű ágyúkat és egyebeket kizárólag a bázisunk védelmére érdemes használni, azonban itt is bánjunk velük csínján, mert a mozgó egységek sokkal többet érnek. Ez alól a Small Airport az egyedüli kivétel, melyet célszerű cipelnünk és időnként leraknunk egyet.



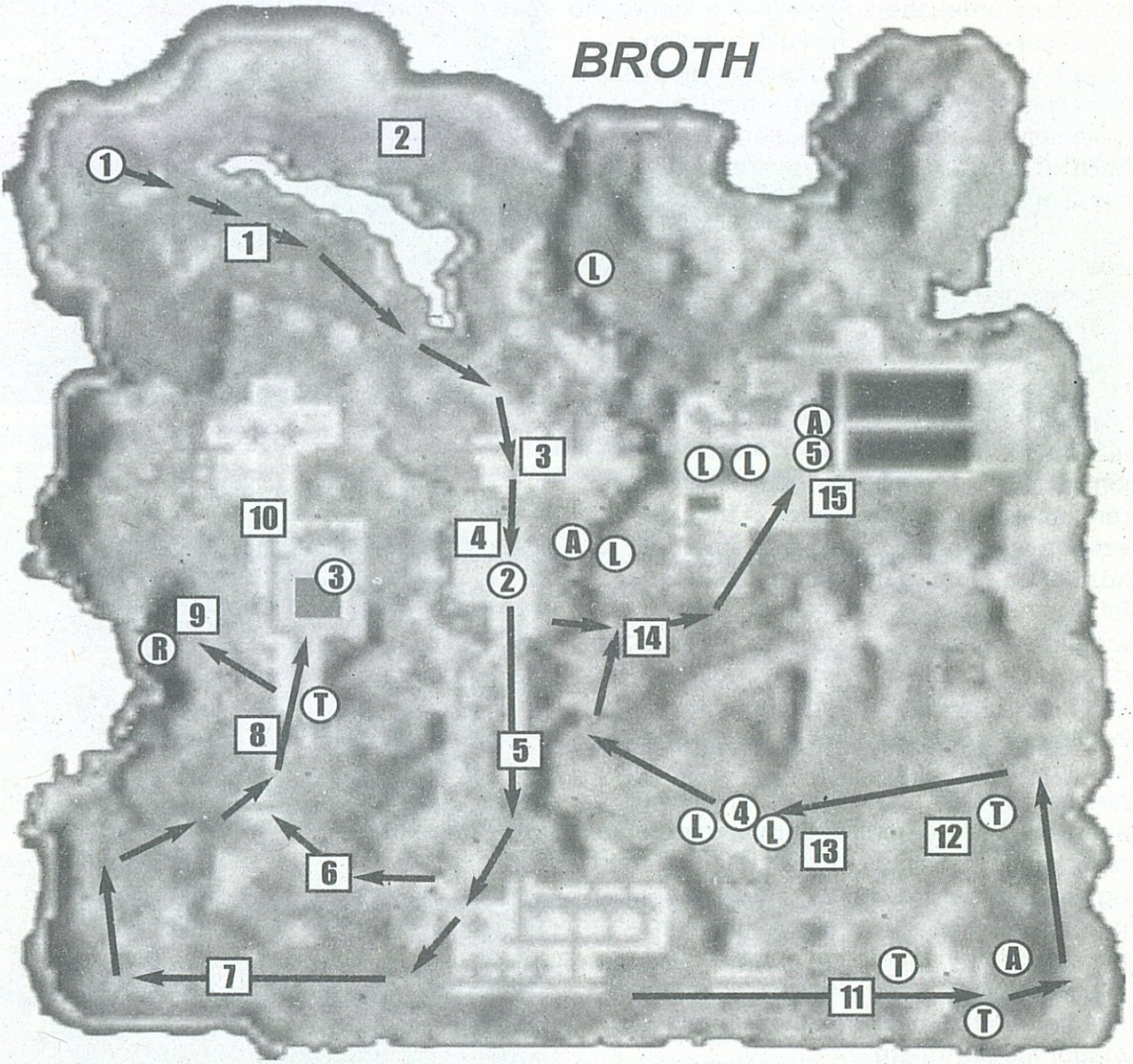
Igazából a gép AI-ja nem mondható túl jónak, csak a legközelebbi egységek vetik ránk magukat az érkezéskor, a többiek szépen várakoznak, amíg mi nem érünk a közelükbe (persze ha rögtön az elején felhívjuk magunkra a figyelmet, akkor magunkra vessünk). Időnként csal is a gép, de én adtam neki ennyi előnyt, még így sem volt túl sok esélye. Érdemes még szólni az egységek fejlődéséről, az aktuális upgrade-ket érdemes megejteni, mert ez jótékony hatással van az adott egység lövéseinek számára, találati pontosságra és még egy rakat dologra. Fontos figyelni a fiúkra, mert egy extrém helyzeten kívül (mely szerintem programhiba volt), részemről majdnem ugyanazzal a csapattal nyomultam végig a játékon. Ahogy szélesedtek a lehetőségek, akadtak persze új jelentkezők is, azonban a magot megtartottam.





Sokan fogják kibírhatatlannak tartani a programot a lassú játékmenet miatt, azonban nem kell rohanni, nagyon buli dolgokat láthatunk, ahogy haladunk előre a programban és akkor még nem is beszéltünk a nagyszerű grafikáról, mely egy kicsit a Ground Control-hoz hasonló képet varázsol képernyőnkre. Nagyobb felbontáson és sok egységgel bizony hamar a közeli hardver üzletben fogunk mászkálni, ilyenkor már csak félezer MHz felett lesz élvezhető a játék, nem is beszélve a grafikus kártya igényről. Stratégiai játékosoknak alapdarab a BI 4, akárcsak az elődeinek, ennek is ott van a helye a polcon, illetve hosszú órákig a monitoron.

Black



Broth sziget

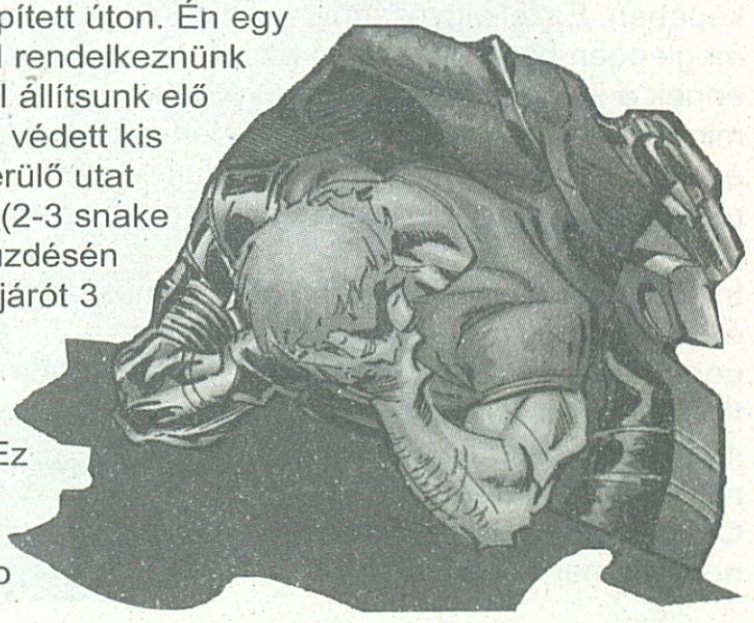
1, start
2, küldetés vége: eljutni a két torony közötti forgó körhöz
3, küldetés vége: elpusztítani a fennsíkon álló repülőteret
4, küldetés vége: elpusztítani a kis repülőteret
5, küldetés vége: elpusztítani a harci központot
6, javasolt leszállási pont a Halldun szigeten
7, lehetőség: elpusztítani a központi bázist

Fontosabb fix telepítésű ellenfelek:
L – légelhárító rakétaállások
A – nagy hatótávolságú artillery állások

T – gépágyú állások
R – radarállások

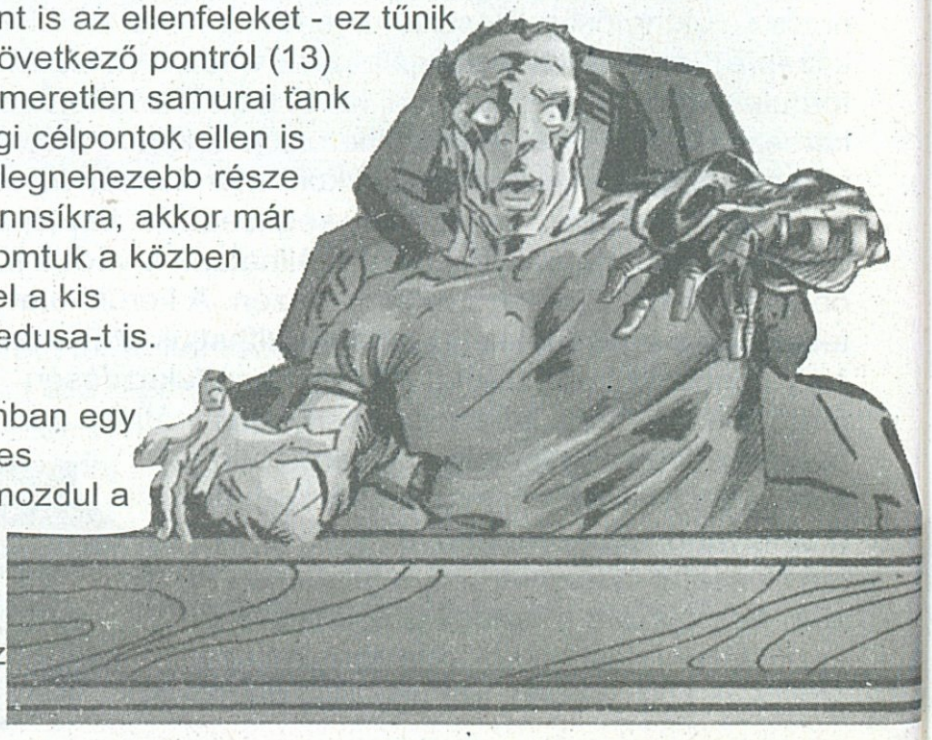
A szigetet egész nyugodtan tekinthetjük gyakorlópályának a későbbi megpróbáltatások előtt. Indulás után egy-két gyalogos és Recon (1) kerül a szemünk elé, ezek nem jelenthetnek akadályt a csapatnak. Itt rögtön gyakorolhatjuk az ERP-k telepítését is, hiszen mire bármihez is emberi közelségbe kerülnénk, jó pár ilyen energiatovábbító szerkezetet fel kell használnunk. Érdemes a párhuzamos tengerpartot is megtisztítani (2), mert a későbbiek folyamán az ellátmány idejutásának ez lesz az egyik legjobb célpontja. Az itt várakozó könnyű fegyverzetű katonák szintén nem jelenthetnek nagy problémát. Ha kerülgetjük a tószerű valamit, akkor a felső partján is számíthatunk némi ellenállásra, lehetőleg ne gyalogos egységekkel menjünk erre, mert az ellenség commando-ja is várakozik, s gyalogosainknak ez nem lenne túl mókás találkozás. Elérkezve a kettős torony hatókörzetébe, egyből elkezd tüzelni a hegyoldalba telepített artillery (3). A tornyok közt várakozó 2 buggy és 1 vulture tank (4) jelenti majd a legnagyobb gondot, azonban figyelnünk kell a gyalogosokra is, mert sok nehéz fegyverzetű figura is feltűnik. Ha meg tudjátok osztani a csapatotokat, akkor célszerű a tavat kerülő egységekkel rávetni magatokat az artilleryre, míg a többiek foglalkozzanak a várakozó ellenféllel. Ha elértük a kört, következik a szokásos eligazítás.

Nem érdemes egyből nagy erőkkel behatolni az ezt követő keskeny folyosóra, mert bizony találkozhatunk egy-két keményebb ellenféllel. A komolyabb erőinket érdemes rézsutosan beállítani, hogy jól be tudják lőni a csatornát, s beküldeni mondjuk egy rangert és ezzel kicsalogatni az ellenfelet. A csatornában és az azt követő sík térségben (5) egy-két vulture tank, 2-3 buggy, 2-3 snak várakozik ránk, sok gyalogos kíséretében. Itt már az ellenfél javítja magát az Ant segítségével, így ez a kis hasznos szerkezet mindenképpen szerepeljen a célpontjaink között. Arra kell még nagyon figyelnünk a csatornával kapcsolatban, hogy milyen sorrendben küldjük be az egységeket, mert manőverezésre nincs sok lehetőség. Bosszantó lehet az is, ha az ERP-ket rossz helyre telepítjük (mondjuk középre), ez nagyban meggátolja az előbbre haladásunkat. Kiérve a csatornából jobbra kell fordulnunk, ahol is két útvonal kínálkozik a továbbhaladásra. Mehetünk a keskeny hágón keresztül a fennsíkra, és kerülhetünk is a kiépített úton. Én egy vegyes megoldást javasolok. Ekkora már kell rendelkeznünk némi termelő kapacitással, mely segítségével állítsunk elő egy kis csapatot, mellyel partra szállhatunk a védett kis öbölben, a kerülőút legtávolabbi részén. A kerülő utat tetszőleges egységekkel (7) megtisztíthatjuk (2-3 snake + gyalogosok), miközben a főerő a hágó leküzdésén fáradozik. Jó móka lesz, hiszen a keskeny átjárót 3 buggy védi egy gatling ágyú kíséretében (6). Mire ezen átverekszik magukat a csapatok (komolyabb veszteséggel), addigra egy másik csatát is lezavartunk a fennsíkon (8). Ez sem lesz piskóta a rendelkezésünkre álló eszközökkel, hiszen sok gyalogos érkezik snake-ek kíséretében, sőt egy-két commando



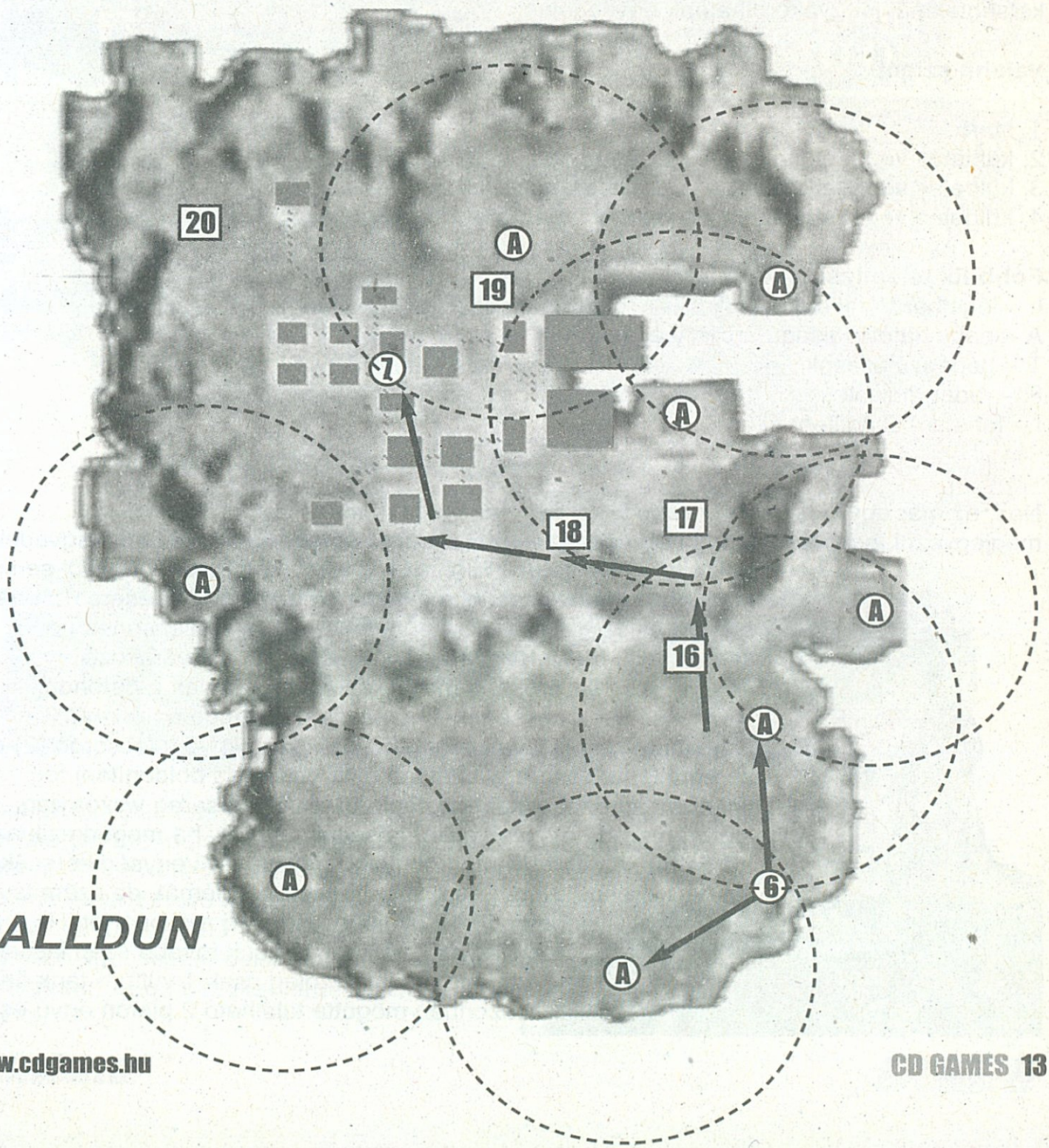
is feltűnik a színen. A repülőtér felé haladva szép számmal akad még ellenfelünk, hiszen a fix telepítésű ágyú mellett, egy vulture tank és egy-két buggy is tiszteletét teszi. Érdemes már most az utánpótlással foglalkozni, mostanra már fogyóban kell lennie az ERP-knek, érdemes egy nagyobb adagot ideszállítani az említett kis öbölbe (a későbbiekben is ezt kell használnunk a repülők megjelenéséig, mert ez még mindig közelebb van). A kanyon megtisztítása azért is volt fontos, mert célszerű felvezetni az áramot a fennsíkra. Visszatérve a repülőtér környezetére, a felette magasodó hegy lesz a legnagyobb problémánk, feltéve persze ha tiszta munkát akarunk végezni. Fel lehet robbantani simán a repülőteret, de a hegyen (9) és az épület mögött várakozókat (10) célszerű eliminálni. A gond az lesz, hogy a hegyre nem tudunk csak gyalogosokkal felmenni, márpedig az itt várakozó 4-5 (!) commando pontosan ezt szeretné elérni. Döntsétek el, hogy mit szeretnétek! Valóban kényelmesebb csak felrobbantani a repülőteret, de a későbbiekben a beszivárgó egységek sok gondot okozhatnak. Ha levegőbe repül az épület, akkor máris következik a szokásos eligazítás.

Térjünk vissza az összes egységgel oda, ahol jobbra fordultunk a fennsíkra vezető útra és készüljünk fel a hosszú menetelésre. Remélhetőleg már megbarátkoztunk a légi jelenléttel is, szükségünk is lesz a légtér uralására, hiszen harci helikopterekre is számíthatunk az elkövetkező szakaszon. Célszerű Archimedes tankokat szállítani a helyszínre (2-3 elégséges), valamint nem árt, ha mi is felszerelkezünk 2-3 helikopterrel. Ha ez megvan, indulhatunk tovább. Az út végén várakozó 4-5 vulkanum tank (11) még viszonylag könnyű eset, azonban az igazi fejfájást az út melletti telepített ágyúk és az út végén található komoly erősítés fogja okozni. Ez utóbbi igen csípős lesz, hiszen 2 pluton táborozik itt 2 artillery kíséretében. Itt szinte lehetetlen lesz egységvesztés nélkül átjutnunk, pláne ha figyelembe vesszük a sziklák tetején, a sarkon pihenő másik artillery-t. No, de erről szól a móka! Ha átjutottunk ezen a ponton, akkor már nem is lesz nagy meglepetés a következő megmérettetés, ami a fennsíkra való fellépéskor következik. Az itt várakozó 4 vulkanum tank megerősítve a telepített plutonnal és a kiegészítő seregnyi kisebb egységgel (12), ez már komoly pusztítást tud véghezvinni a csapatainkban. A terep egyenetlenségeit kihasználva kicsalogathatjuk egyenként is az ellenfeleket - ez tűnik a legjobb megoldásnak, pláne, ha a következő pontról (13) befut az erősítés a számunkra még ismeretlen samurai tank képében. Ezzel vigyázzunk, mert a légi célpontok ellen is meglepően hatékony. Talán ez lesz a legnehezebb része ennek a küldetésnek, ha felérünk a fennsíkra, akkor már minden rendben van (feltéve, ha lenyomtuk a közben érkező 3-4 helikoptert is). Pusztítsuk el a kis repülőteret, s persze az azt védő 2 medusa-t is.



Indulhatunk a sziget belseje felé, azonban egy érdekes dolog történik közben a (14)-es ponton tartózkodó egységekkel. Megmozdul a föld és egy mély árok keletkezik pont itt, melynek lesz egy kijárata is a már rég letudott kettős torony felé. Célszerű ide átvinni némi artillery-t, az eddigre már remélhetőleg

rendelkezésre álló szállító repülőgépekkel, hiszen innen nagyon jól belőhető az itt tartózkodó vulture + snake felépítésű csapat. Az egységek egy része egyébként mozdulni sem tud a természeti katasztrófa miatt, szinte lógnak a falon a tankok. Ha átjutottunk rajtuk, akkor nyírjuk ki az artillery-kkel a peremen lévő légelhárító ágyút (ha még eddig nem tettük meg), mert a legcélszerűbb légi úton felszállítani az egységeket a területre. Vigyázzunk azonban a fent lévő 2 légelhárító rakétaállásra, nagyon odapörkölhetnek, ha belépünk a hatókörzetükbe. Igyekeznünk kell, mert az érkező 2 samurai, sok buggy és vulture tank, no meg a hadseregnyi gyalogos (15) nem fogja tétlenül nézni az érkezésünket. Kemény csatára számíthatunk, vigyázzunk, hogy a harc közben még véletlenül se lépjünk be a HQ-t őrző artillery-k hatósugarába. Ha kész vagyunk a mozgó egységekkel, akkor jöhetnek ezek



a HQ-t őrző telepített fegyverek, melyből 6 db vár ránk. Ezután már csak a HQ-t kell szétdurrantanunk.

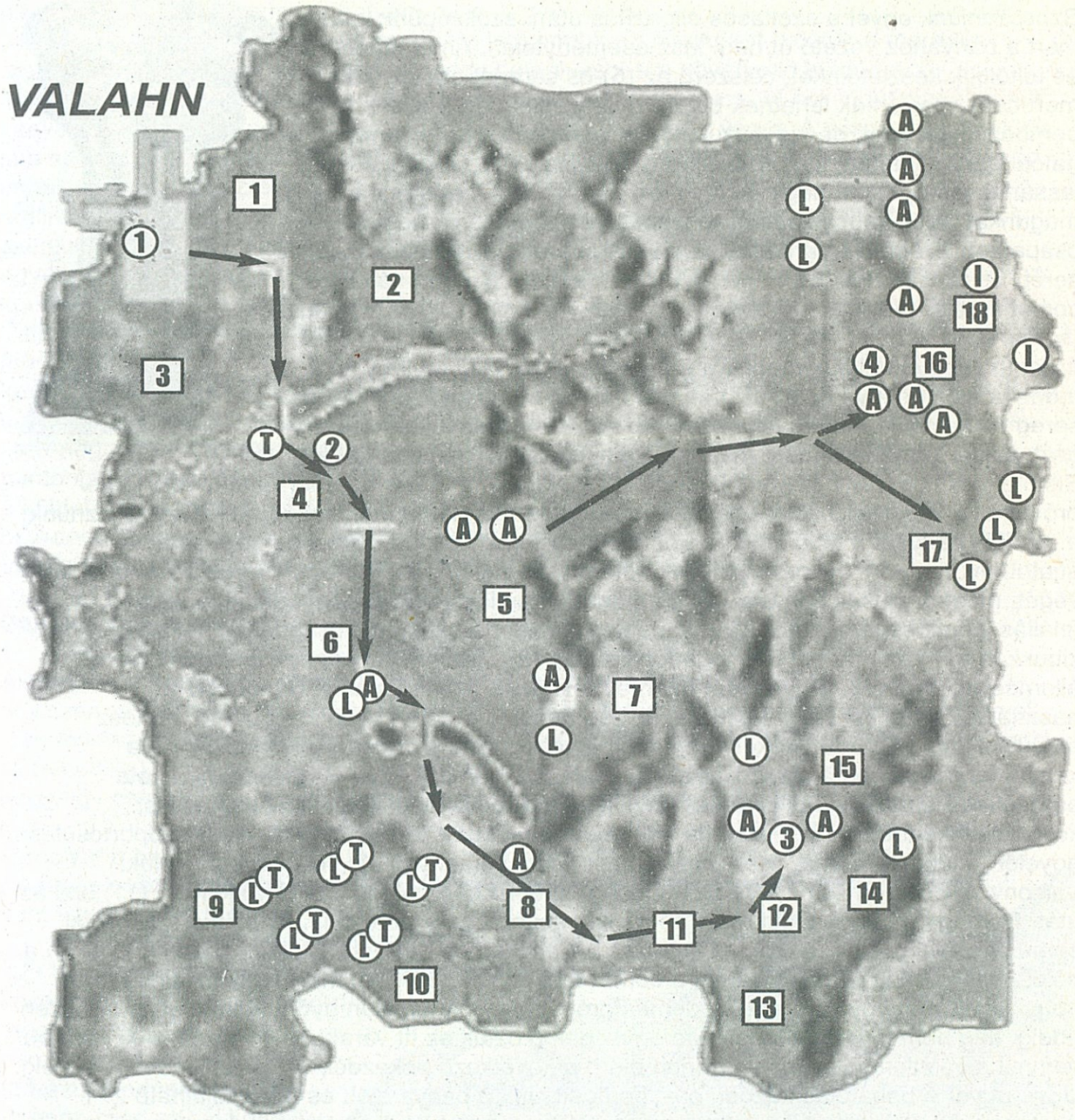
Mielőtt ezt megtennénk, lehetőségünk van némi gyakorlásra - átmehetünk a HALLDUN szigetre egy kis lövöldözésre, azonban az itteni főbázist nem tudjuk elpusztítani. A mellékelt térképen bejelöltem a szigetet körülvevő artillery + medusa gyűrű hatósugarát, ebből tisztán látszik, hogy bizony nem lesz könnyű dolgunk, ha erre vetemedünk, annál is inkább, mert feltűnik a telepített Ionstar V2-es artillery, hadd ne mondjam milyen tűzerővel. A nyilak jelzik a fő menetirányt, a számokkal jelzett pontokon számíthatunk komolyabb ellenállásra, mely itt főleg samurai és vulture tankok képében jelentkezik. A legkomolyabb talán a (18)-as lesz, mert itt nagyon be tudnak lőni az artillery-k és mindezek mellett még egy komoly lejtőn is le kell ereszkednünk a csapatokkal. A bázis épületeit egyenként leszedegethetjük, ezáltal kétségtelenül jót gyakorolhatnak egységeink.

Valahn sziget

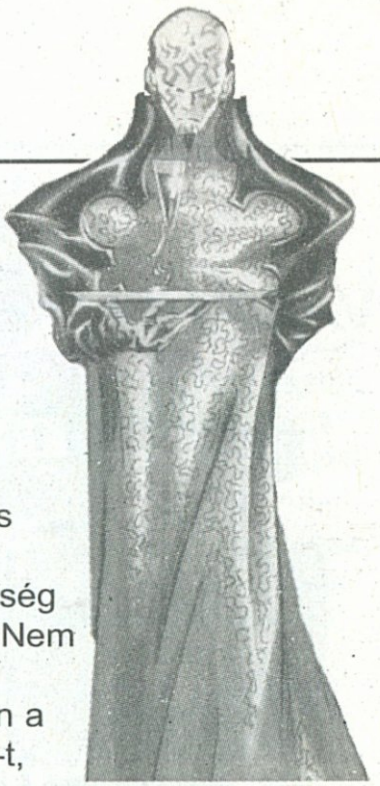
1, start
2, küldetés vége: eljutni a kijelölt pontra
3, küldetés vége: eljutni a bánya bejáratához
4, küldetés vége: elpusztítani a harci központot és környezetét

Főbb fix telepítésű ellenfelek:
L – légelhárító rakétaállások
A – nagy hatótávolságú artillery állások
T – gépágyú állások
R – radar állások
I – Ionstar V2 artillery állás

Nos, ez már egy kicsit keményebb lesz. Bevezetésként mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy korlátozott sereggel érkezünk a szigetre, feltűnő hiányt főleg légvédelmi egységekben fogunk tapasztalni, az egy szál Comet tankon kívül semmi nem áll a rendelkezésünkre a légi célpontok leküzdésére. Ezt nem árt gyorsan pótolni, mert a szigeten kb. 20-30 ellenséges gép tartózkodik, melyek bizony nem lesznek sokáig várakozó álláspontok. Az erősítés megérkeztéig maradjunk a betonon, javítgassuk az egységeket és nézzünk szembe az érkező 3 vulkanum-mal (1), valamint a hegyről szép lassan lecsorgó (2)-es sereggel, melyben egy samurai és 2 vulture is boldogítani fog minket az apróságokkal egyetemben. A (3)-as sereg viszonylag nyugton marad, így csak akkor kössünk beléjük, ha megérkezik az erősítés. Az itt található könnyebb fegyverzetű egységek (snake, recon, buggy) nem jelenthetnek problémát, de számítsunk rá, hogy 10-12 gyalogos is kíséri a csoportot. Ha megvagyunk velük, induljunk tovább szép lassan a híd felé, amit látszólag csak 1 vulture tank őriz, azonban mögötte található 2 platon ágyú és



persze az elmaradhatatlan kísérő sereg (4) samura és vulture beütéssel. Eddigre már bizonyára felforrósodtak a légelhárító ágyúk is, hiszen minimum 2-3 fighter érkezett a híd irányából. Mi ne küldjünk még repülőket, mert a híd másik oldalán parkol 2 archimedes a szokásos radar zavaró kíséretében. Innen már látjuk az első részküldetés végét jelző kört, belemehetünk nyugodtan, azonban nyomuljunk gyors ütemben észak felé, mert az ott lévő 2*2 artillery igencsak érdekes dolgokat tud művelni, ha nem semlegesítjük őket gyorsan. Ide már hozhatunk bombázókat, érdekes módon nem védi semmiféle légvédelem az értékes állásokat.



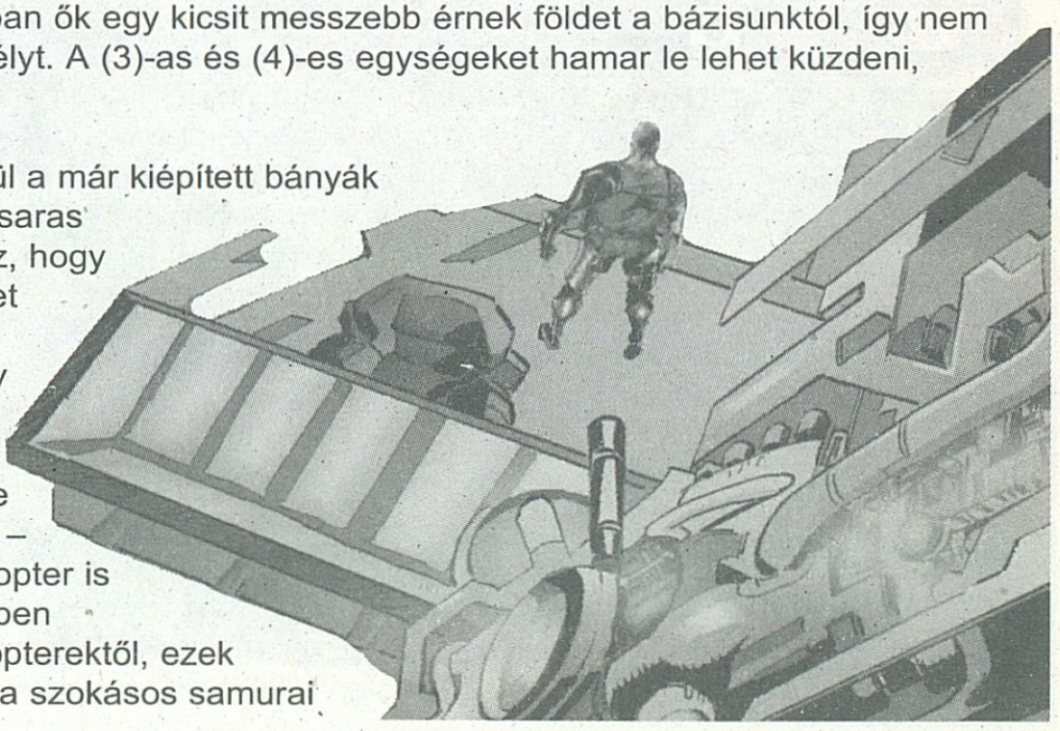
Szusszanjunk egyet a szokásos eligazítás után, szükségünk lesz rá, mert a bányához vezető út nem lesz eseménytelen. Amíg pihenünk és feltöltjük készleteinket, célszerű az (5)-ös sereget elpusztítani, mert csak problémák lehetnek belőle a későbbiekben. Le is bombázhatjuk őket, de vigyázzunk a csapathoz tartozó 3 samurai hatósugarára, valamint az itt található medusa lőtávolságára. Szép lassan lecsorognak a hegyről, így nem nagyon kell megerőltetnünk magunkat velük kapcsolatban. Viszont arra számítsunk, hogy a csapathoz 3 repülő is tartozik. Ha tovább szeretnénk haladni szép kis sereg várakozik ránk (6), melynek érdekessége a benne található 2 comet légelhárító tank (bombázás kizárva), valamint sok vegyes egység (samurai, vulkanum, vulture, buggy, ranger, valamint egy bombázó). Nem érdemes nagyon eléjük menni, mert a kanyarban lévő artillery és 2 meduza elég csúnya dolgokat tud csinálni, ha nem vigyázunk. Miután a sereg nagyja elkopott, induljunk tovább és semlegesítsük az artillery-t, csak pulsar-okkal érdemes, majd pukkantsuk szét a medusa-kat is. Ekkora már bizonyára kapunk látogatókat is, hiszen a (7)-es pontból kiindulva 5 fighter próbálkozik a portyázással. Mielőtt a másik hidat elérnénk, mindenképpen el kell intéznünk a repülők irányában levő artillery-t és medusa-t, már csak a békesség kedvéért. Ha átjutottunk a hídon, akkor rendeljünk pihenést és félkör alakban álljuk körbe a híd túloldali végét, méghozzá sok samurai-val és mögöttük artillery-kkel és légvédelmi tankokkal. A felállás jelentőségére akkor jövünk majd rá, amikor a szűk, tankcsapdákkal teli kanyonból kibukkan a 4 samurai-ból álló fogadóbizottság (8), valamint lecsapnak a hegyről, az ott állomásozó fighterek. Egyébként talán ez a legjobb helyzet a samurai tankok használhatóságának bemutatására, hiszen hasonló eredménnyel lövik szét a gonosz bátyuskáikat, mint a repülőket. Ha elmúlt a vész, akkor óvatosan oldalazzunk be a kanyonba, miközben a pulsar-okkal lőjük szét az elérhető ágyú + légvédelmi rakéta párosokat. Fordítsunk figyelmet a jobb oldalon terpeszkedő rune+skull párosra is, kellemetlenkedhetnek egy sort, ha nem pörkölünk oda. A hegy mögött álló 2 csoportosulás egyelőre nyugton marad, csak nagyon akkurátus versenyzők foglalkozzanak velük. Viszonylag eseménytelen lesz az utunk a továbbiakban, mindössze 3 vulkanum (11) őrzi az utat. Nem így a bánya előtti rész, ahol hemzsegnek az ellenfeleink. Rögtön a bejáratnál samurai-ok és vulture tankok (12) fogadnak minket, de hátrébb is találkozhatunk jócskán a példányaikkal. Figyelmet érdemel a comet tank falka (13 – 14), mely nyilvánvalóvá teszi, hogy repülőkkel egyelőre nem érdemes próbálkoznunk. Lassan nyomuljunk befele egészen addig, míg nem fogytak el a mozgó egységek (köztük az itt várakozó 4 repülő). Aki nem bíz semmit a véletlenre, az most ugorjon előre a következő bekezdésre egy-két mondat erejéig. Ugye-ugye! A behatolás közben összpontosítsunk a bánya előtt és felett található 2+1 artilleryre. Ha ügyesen kibányásszuk az egy szem medusa-t a háttérből és elfogytak a repülők, akkor mehetünk bombázókkal is, csak a jobb oldalon levő medusa hatósugarára figyeljünk. Most már nem marad sok hátra, egyenként le kell szednünk a hátsó kanyonból érkező csapat tagjait (15), mely főleg vulture tankokból és snake-ekből fog állni. Álljunk be a bánya bejáratába és máris jön a szokásos ismertetés.

Ha most ideugrottál, akkor szerencséd van, ha nem, akkor most kapkodhatsz szépen, mert gyors mozgású csapattest indult el a megmaradt bázisból és a hátadba akar kerülni. A csapatok az eddig vízzel elzárt kanyonból érkeznek, onnan, ahol a bányás küldetést

elkezdtük. A volt 2*2 artillery helyére mi is nagyon jól tudunk építkezni, bár nem jön sok ellenfél, de azért érdemes felkészülni. Ha lenyomtuk az érkezőket (köztük a maradék repülőket), akkor ismét választhatsz, hogy beleolvasol-e a következő küldetés forgatókönyvébe, vagy ennyire azért nem akarsz cheat-elni. Nos, el kell indulni az említett kanyonon keresztül egészen addig, míg el nem érjük a másik végét. A világért se menjünk le a síkságra, több okból kifolyólag! Egyrészt az érkező tankok így csak utolsó pillanatban látnak meg minket az emelkedő miatt, másrészt ha ránéztek a térképre, akkor a lent lévő artillery-k száma mindenkit meggyőzhet a menetelés egészségtelen mivoltáról. Komótosan szedjük le az érkező kismillió samurai és vulture tankot a kiegészítőkkel (16 – 17) egyetemben. Mire ezt megtesszük, garantáltan több ezer egységnyi begyűjthető roncshoz jutunk. Ha már nem érkeznek kuncsaftok, akkor kössük fel a nadrágot és iramodjunk le. Váljon kétfelé a banda, egyszerűbb tankokkal menjünk jobbra és intézzük el a 4 medusa-t, a főerő pedig forduljon balra az artillery-k irányába. A rendelkezésünkre álló bombázókkal a kevés medusa-t, majd pedig az artillery-ket tegyük hűvösre. Lesz mit lőni, az biztos! A hátsó sarokban álló 2-3 samurai nem mozdul onnan, védik a 2 ionstart V2-t, ami nem is csoda, mert nagyon durva középkategóriás artillery-vel van itt dolgunk. Ezeket is ki kell purcantanunk a győzelemhez. Nagyjából az első vonal kinyírása után (a radarokat is) vége a küldetésnek (persze a HQ-t is szétlőttük már), itt tudunk egy ideig sakkozni, ha szükségünk van egy csomó fémre a roncsokból. Óvatosan mozogjunk a tankokkal, mert a V2-es egy lövéssel képes szétlőni egy samurai-t, ha telibe találja.

Barlahn sziget (bázis)

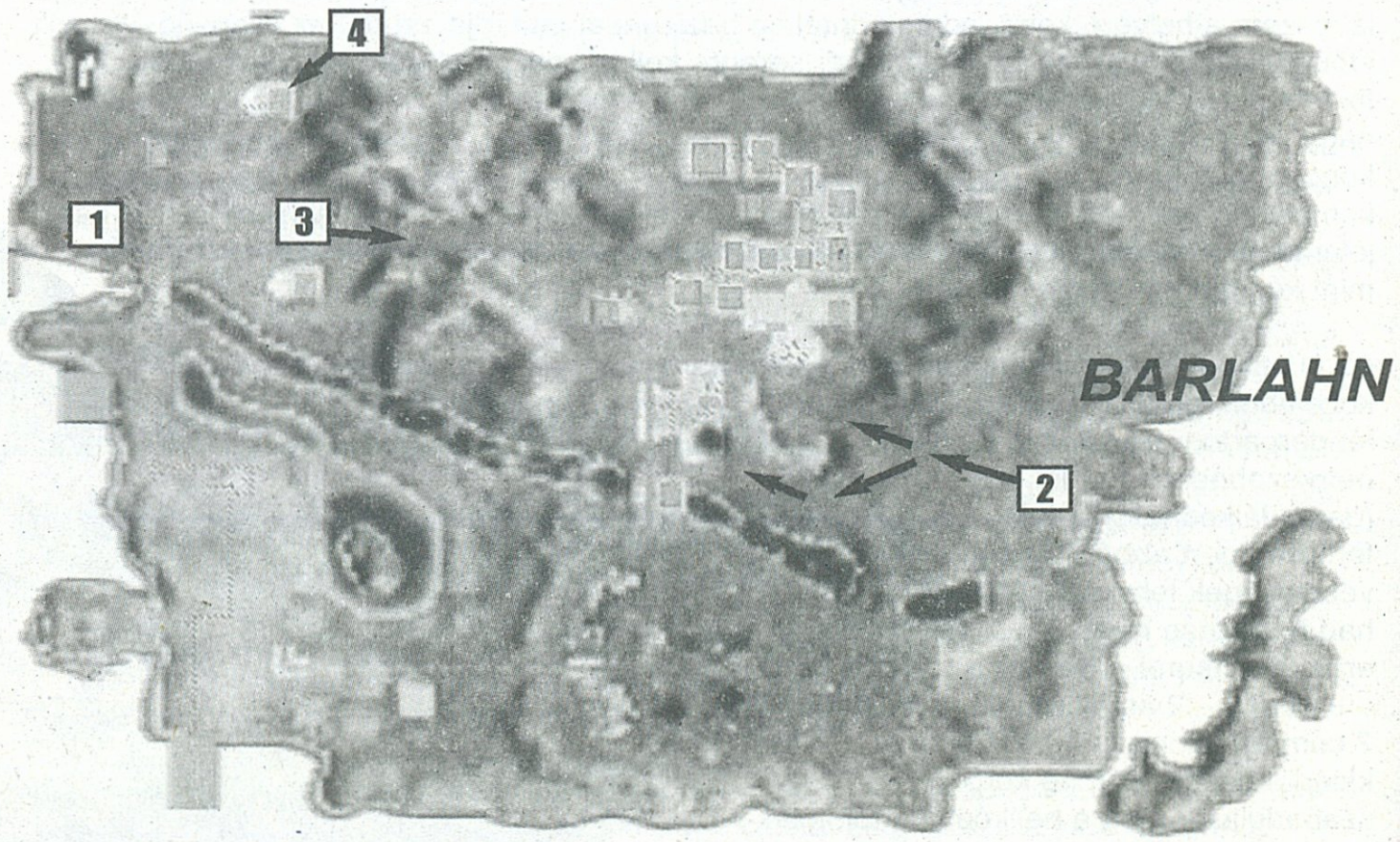
Áldhatják az eget azok, akik egy kicsit előreszaladtak a történetben, meg a hiányzó láncszem a helyére kerül, eddig érintetlen bázisunkat támadja ezúttal az ellenség. Ha volt időd felkészülni, akkor főleg az (1)-es seregre kellett koncentrálnod. Mindenképpen érdemes fix telepítésű fegyvereket kirakni az érkezők elé, azonban ezek hatékonysága nem valami nagy, így csínján bánjunk az értékes fémekkel. Leginkább a légvédelemre érdemes koncentrálni (medusa), egy-két artillery is jól jön. A (2)-es sereg képvisel még viszonylag komolyabb haderőt, azonban ők egy kicsit messzebb érnek földet a bázisunktól, így nem jelentenek közvetlen veszélyt. A (3)-as és (4)-es egységeket hamar le lehet küzdeni, mint később látni fogjátok.



Az (1)-es sereg közvetlenül a már kiépített bányák közelében landol egy mocsaras tengerparton. Fő célunk az, hogy nem szabad kiengedni őket (garázdálkodnak!) a nyílt terepre, mert abból komoly veszteségek lehetnek. A had felépítése nem túl erős (2 samurai – 6 vulture – 8 buggy – 2 archimedes – 2 comet), azonban 4 helikopter is kíséri a csapatot. Első körben szabaduljunk meg a helikopterektől, ezek nagyon mozgékonyak, de a szokásos samurai

sereg igencsak elveszi a kedvüket a röpködéstől. Ha sikerül az országút által határolt területen kordont vonni, akkor nyert ügyünk van, minimális veszteséggel ott tudjuk őket tartani. Persze ebben hatékonyan közreműködnek a háttérben felállított artillery-k, ezek segítségével spécizhetjük ki a nagyobb ellenfeleket. Egyébként érdekes, hogy a legnagyobb veszteségeket a buggy-k okozták, bár valószínűleg csak azért, mert ők álltak a támadósor elején. A gép a létesítményekre is ráhajt, pukkanni fognak a csővezetékek, azonban ez ne zavarjon minket, egy tank árából újra építhetjük az egészet, miközben mi felmorzsoljuk az ellenfelet. Elvileg balra is kitörhetne az ellenfél a hegy megkerülésével, nálam erre nem került sor, de azért elképzelhető a dolog egy lassabb partyban.

A (2)-es sereggel sokkal könnyebb dolgunk lesz, mert távolabb érnek földet, ráadásul a csapatok egy részét az ellenfél a fennsík pereme alatt rakja ki, ezeknek a felszállítása időbe fog kerülni. Első körben viszont fel kell készülnünk egy kemény légitámadásra, mert a csapattal érkezik 2 Exterminator és 6 Genom J9-es is. Tehát a feladat adott: a bázis délkeleti sarkára (a kanyon kijáratához) telepítenünk kell egy csomó légvédelmi egységet, valamint természetesen a szokásos samurai-okat. Itt komoly légi csatára kell számítanunk, mert a kis aranyos fighterek 6 lövést is képesek leadni egy körben (hogy miként, ezt ne kérdezzétek). Az elsődleges célpontok természetesen a bombázók, hiszen a fighterek nem tudnak földi célpontokra lőni. Lassan szivárogni fognak lefelé a hegyről az ellenfél más egységei is. Igazából a felállított artillery-k a jelzett két irányból érkező támadókat könnyedén felmorzsolják majd. A szívverésünket maximum az érkező 2 artillery gyorsíthatja meg, de csak egy-két lövés erejéig. Ha lassul az iram, nyugodtan felmehetünk a samurai-



kkal a hegyre, ki kell füstölnünk az utolsó egységet is, legalábbis én nem szeretem, ha a szigetemen idegenek vannak. A sereg felépítése szinte teljesen megegyezik a (1)-sel, az említett artillery különbséggel, valamint 1-2 snake-kel, de ezek nem nagy eltérések.

A (3)-as csapatot egy Exterminator bombázó és némi gyalogság alkotja. A bombázónak nagyon hamar talajt kell fognia, hogy ne okozzon galibát. A gyalogság persze beleveti magát a kelet-nyugati kanyonba, ha nem pucoljuk ki őket időben, akkor biztos, hogy felrobbantják az itt húzódó vezetékeket.

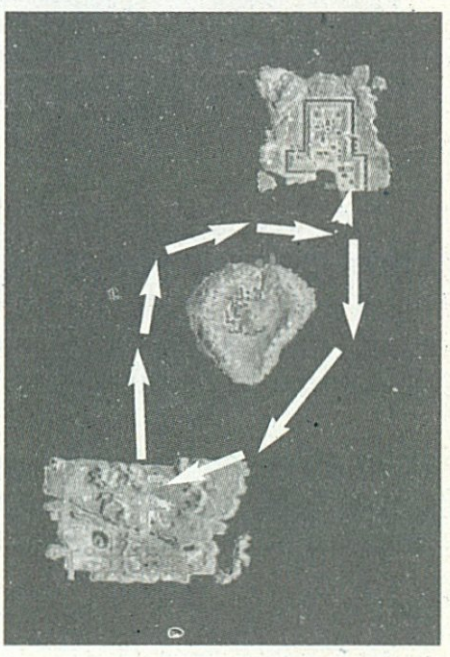
A (4)-es támadócsapatot mindössze egy repülő képviselte (nem sokáig), de lehet, hogy véletlenül került csak oda. Mindenesetre akkurátusan elkezdte támadni a bányát, így hamar ki kellett lőni.

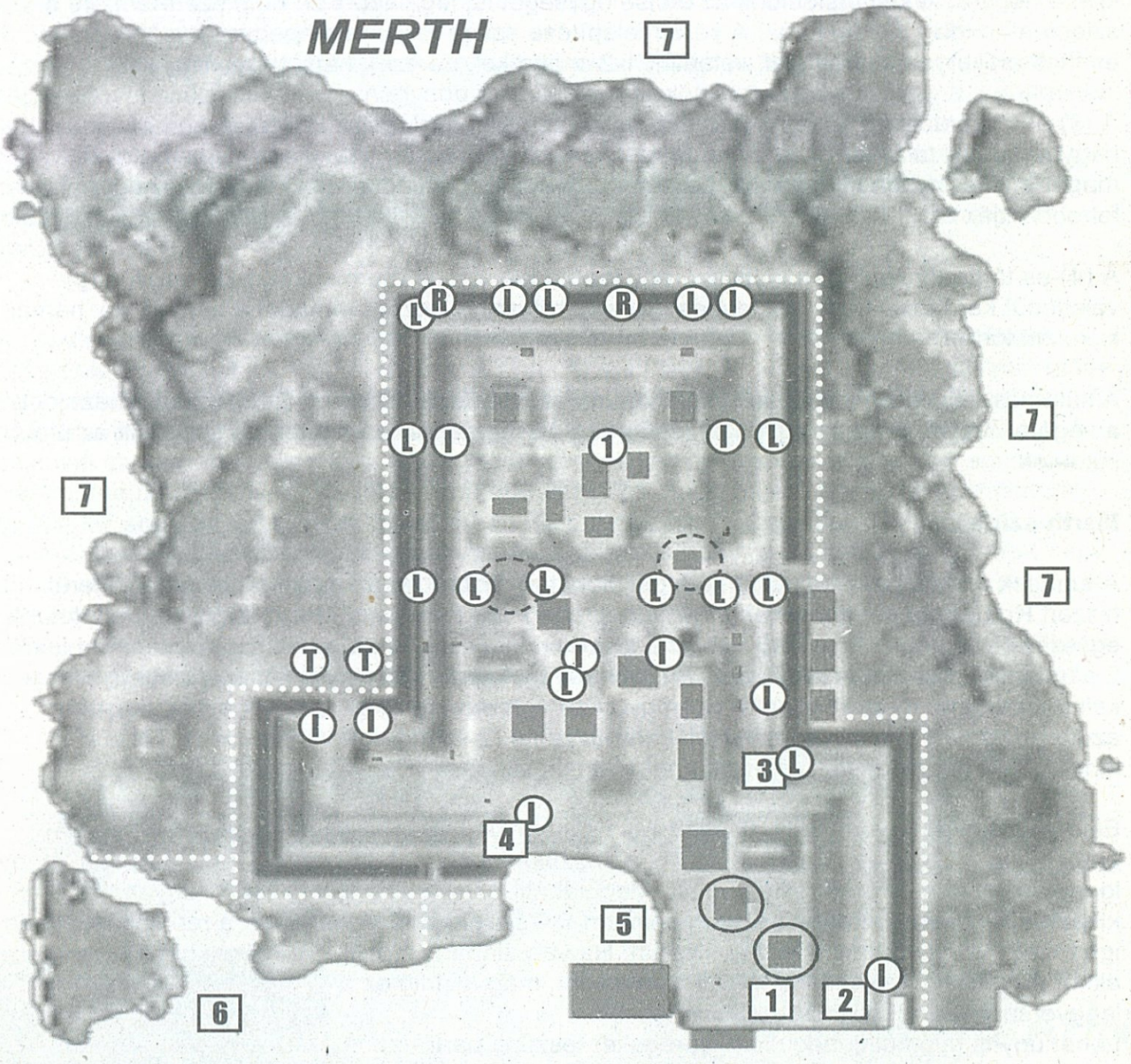
A küldetés teljesítéséhez el kell pusztítanunk az ellenfél 2 military HQ-ját, azonban ezt jobb a végére hagyni, mert az egységek ettől még ott maradnak a szigeten és kezdődik az újabb küldetés.

Merth sziget

A tudósok mindig csak bajt okoznak, tudjuk ezt régebbről is, azonban most ismét kiderül, hiszen Rutherford szintetikusan előállított szerét is ők termelik a Merth szigeten. Feladatunk egyszerű lesz, legalábbis első hallásra, hiszen mindössze el kell pusztítanunk a körrel jelölt 2 academy-t a küldetés sikeréhez. A probléma ott kezdődik, hogy a két épületet egyszerre kell támadnunk, mert az ellenfél villámgyorsan épít egy másikat az egyik elpusztításakor, azonban ezeket már a sziget belsejében húzza fel (2 szaggatott vonalas kör). Több lehetséges megoldás is kínálkozik a feladat teljesítésére.

Első variációként nyomulhatunk csak légi egységekkel, mégpedig bombázókkal. Mindkét épület lenyomására minimum 6-6 bombázó szükséges, így könnyen ki lehet számítani, hogy igen komoly sereget kell felépítenünk. Megoldhatjuk úgy is, hogy repülőgép anyahajók kísérik a repülőket, azonban ekkor minimum 5-6 supply ship is kell, mert a repülők feltöltése igencsak leszívja az anyahajó energiáját. Ha van alapanyagod, akkor én a tisztán repülős megoldást javaslom, még mindig ez a leggyorsabb és a legtisztább kivitelezés.
Lehet úgy is nyomulni, hogy földi seregeket teszünk partra az academy-k közelében, azonban ez több gondot is felvet. Az eddig csendben lévő lonstar V2-es lövegek (2-4) rögtön célba vesznek minket, nem beszélve a parton várakozó 3 artilleryről (1). Úgy gondolom, az (5)-ös ponton várakozó sem lesz tétlen. Meglepetésben is lehet részünk, hiszen a (2)-es pontnál csücsül egy Trogos is, mely a V2-es mozgó változata. Ha ezeket repülőkkel lenyomtuk, akkor már mehetünk is a célépületek felé, azonban a repülő kapacitást rögtön alkalmazhatjuk az épületek ellen is, így ennek a variációnak, csak a mazoisták számára lesz jelentősége. Légi úton megközelítve egyébként csak a (3)-as pontban lévő medusa fog kellemetlenkedni, de csak 1 lövés erejéig, így majdnem figyelmet sem érdemel a dolog.



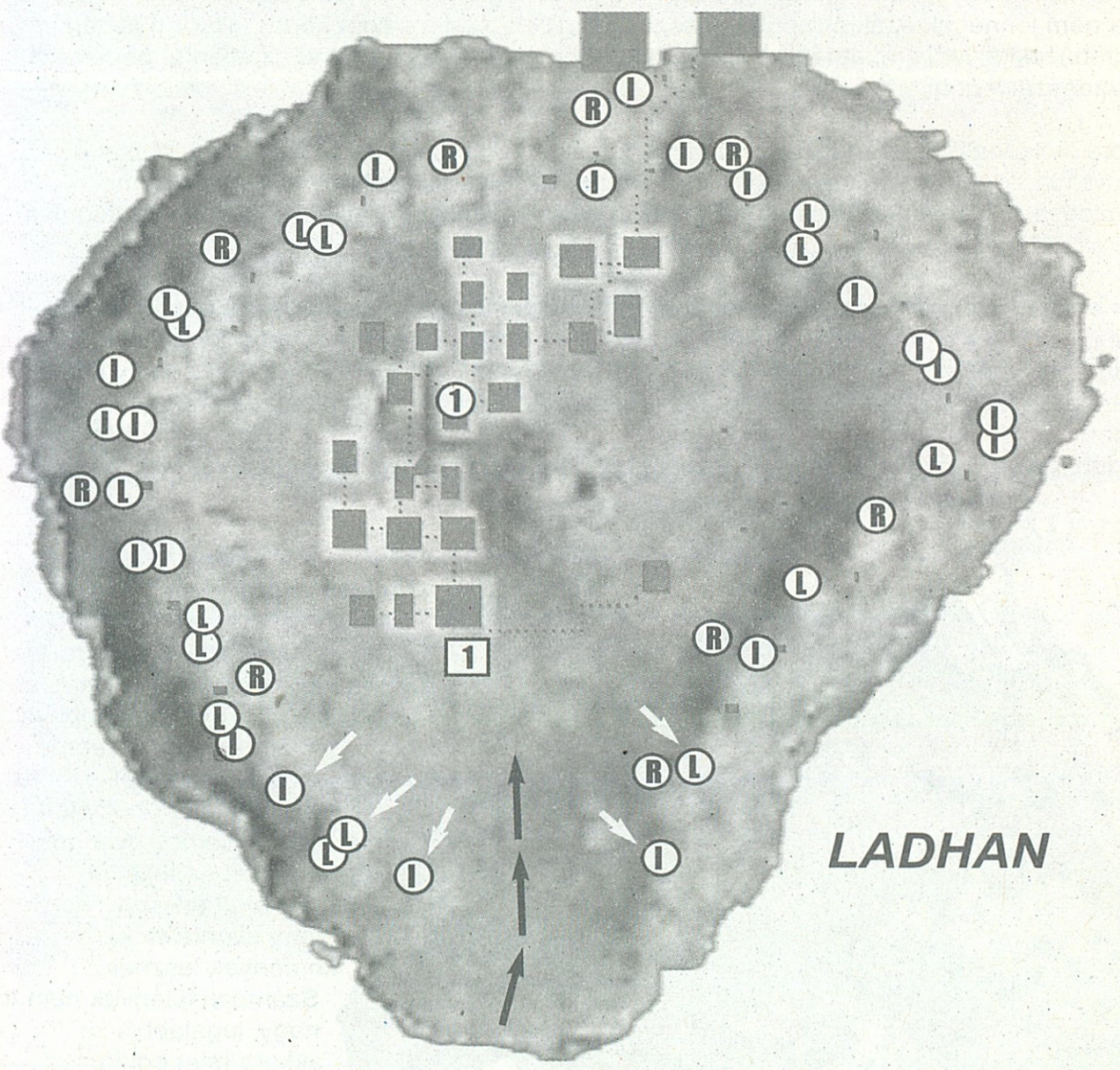


Az időzítés nagyon fontos, figyeljünk arra, hogy a repülők még véletlenül se lépjenek be a sziget fölé, mert szecskává aprítják őket. A földi támadásnak mindössze annyi értelme lehet, hogy a későbbiekben még visszatérünk majd erre a szigetre. Mellékeltem egy térképet a sziget megközelítési útvonaláról is, nagy ívben kerüljük el a középső szigetet (ez lesz a következő célpontunk), mert csurom légvédelem és V2-es az egész körben.

Majd elfelejtettem leírni, hogy a küldetés elején egy nagy halom saját egységet kapunk bonuszként, igazából már nem lehet nagy szükségünk a küldött gyenge stuffra, de tisztán látszik belőle, hogy a játék készítői inkább a földi támadást favorizálták.

Ladhan sziget

Ismét egy érdekes, ám az eddigiekhez képest nem túl nehéz küldetés, annak ellenére, hogy a Ladhan sziget nagyon durván néz ki, nem lesz kemény dió, legalábbis ha a későbbiekben betartunk majd néhány alapszabályt. A cél a sziget közepén lévő HQ elpusztítása lesz. Első körre azonban meg kell törnünk a sziget védelmét, hiszen nagyon sok telepített egység veszi körül. 2 anyahajó és az előző küldetésből megmaradt bombázók tökéletesen megfelelnek arra, hogy a fehér nyíllal jelzett célpontokat lenyomjuk. Elsőként természetesen a kikötőhelyhez legközelebbi 2 Ionstar V2-esnek kell áldozatul esnie ahhoz, hogy egyáltalán beszélhessünk partraszállásról. A parti egységekbe sok samurai-t (8-10), egy-két artillery-t és pár comet-et javaslok. Földi egységek szinte nem is lesznek, csupán az (1)-es pontnál



várakozik 3 Nasron tank killer, de ezek nem jelenthetnek problémát. A szigetet körülvevő védelmi vonal nem csak a telepített egységekből, hanem hajókból és fighterekből is áll. Az előbbiek nem igazán mozdulnak a helyükről, azonban a repülők miatt kell a nagy óvatosság. Szép lassan csorognak majd a nyomuló földi egységek irányába, mindig számítsunk légitámadásra, méghozzá nem is akármilyenre. Nem szabad lőtávolba engedni a gépeket, mert 5-6 lövést adnak le, melyek hatalmas pusztítást tudnak okozni. Azért kell inkább a földi egységeket hozni, hogy semlegesíteni tudjuk ezeket a repülőket, sajnos az én fighter-eim semmit sem értek ellenük.

Az igazi rohamra azonban a Nasron-ok elpusztításakor számíthatunk, ilyenkor az összes megmaradt repülő elindul a földi egységek felé. Nos, ez nálam már csak 5-6 repülőt jelentett, de nagyon megizzasztott a jelenlétük. Itt is célszerű a bombázókat felderítésre is használni, hogy időben felkészülhessünk a jövetelükre (helyes irányba álljanak a tankjaink). Ha nem lennének ezek a repülők (összes kb. 10-12 van a sziget körül), akkor pusztán bombázókkal lenyomhatnánk a HQ-t, mint ahogy ezt is kell tennünk az ellenfél gépeinek levadászása után.

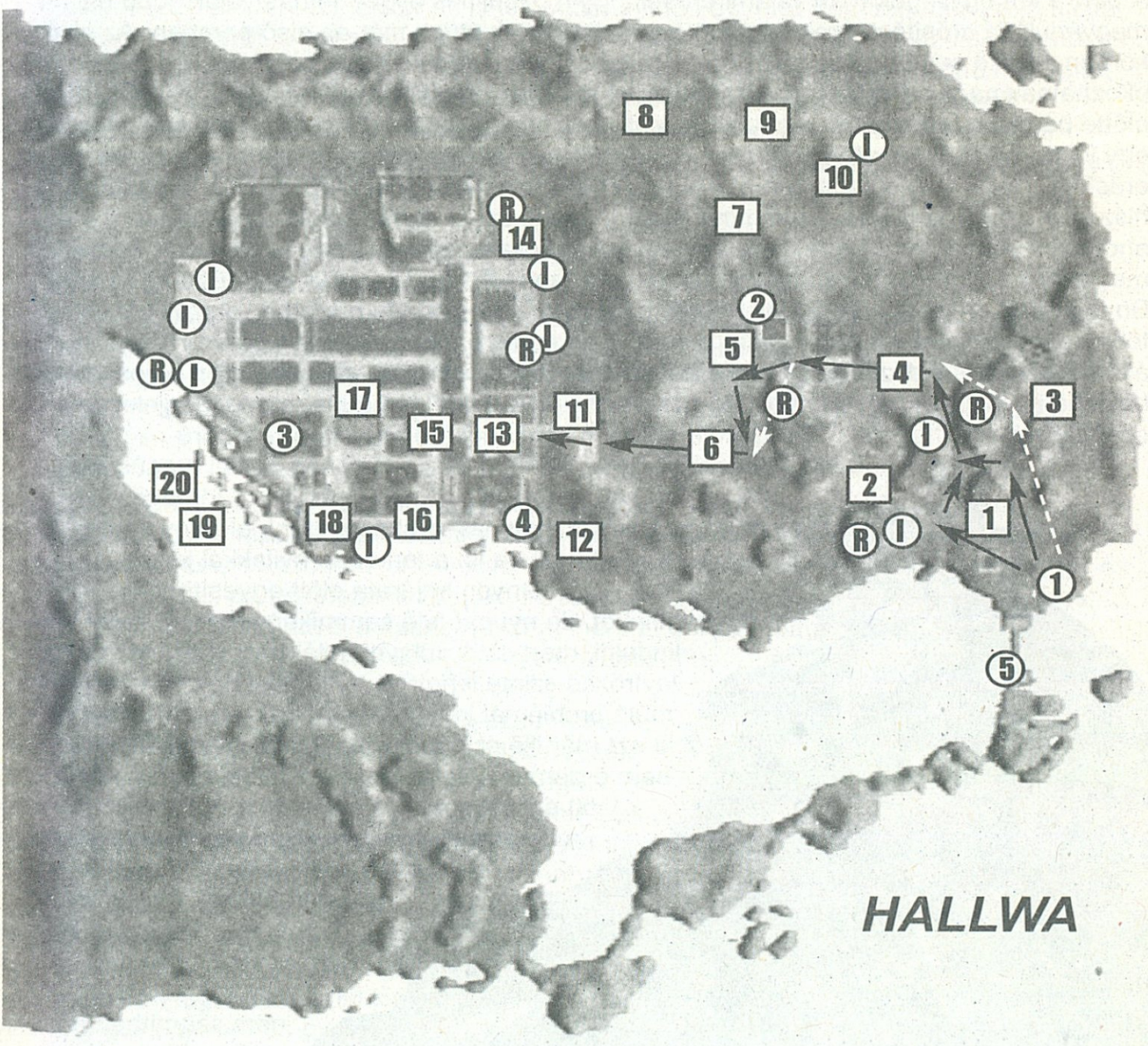
Apró incidens is lesz a küldetés elején, mert 2-3 partraszálló hajó rémisztget minket a támadott szigethez legközelebbi tengerparton. 2-3 Nasron-t raknak ki a hajók némi gyalogság és snake-ek kíséretben, ha ügyesek vagyunk 1 kör alatt megszabadulhatunk a hívatlan látogatóktól.

Az említett partszakasz egyébként abban is különleges, hogy van egy-két pontja, ahol a supply ship-ek elég közel tudnak jönni a parthoz ahhoz, hogy sima Ant-tal feltöltsük őket. Ez nagy időnyereség, mert a kikötőt csak az ellentétes oldalra építhetjük fel. A supply shipek (3-4 kell) pedig gyorsan fognak fordulni, hiszen az anyahajók zabálják az energiát a bombázók feltöltésére. Erre fel kell készülnünk mindenképpen, mert sok energia bombát kell ledobnunk a győzelemig, mely a sziget közepén lévő (1) HQ elpusztításával teljesül.

Hallwa sziget

Utolsó ismeretlen szigetünkre (de nem az utolsó küldetésre) vezérel minket a sors, talán a legkeményebb küzdelemre számíthatunk a végső összecsapás előtt. Le kell szögezni mindjárt az elején, hogy ide már nem érdemes gyenge egységekkel és fejletlen technikával érkezni, mert bizony ellenfeleink kemények lesznek. Számbeli fölényük nem túl nagy, legalábbis kb. akkora mint eddig,

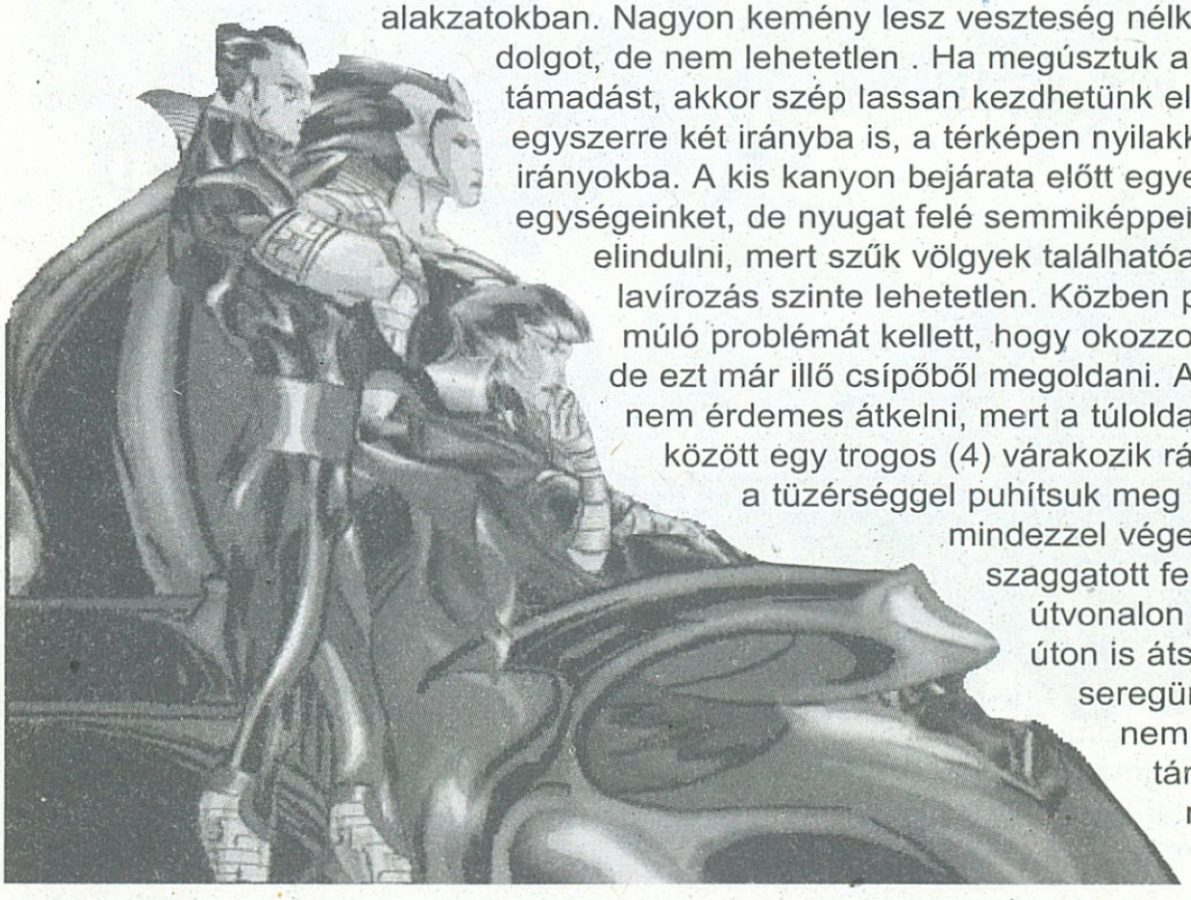
azonban nagyon szívós egységekkel kell megküzdenünk. Ennek megfelelően az eddig igencsak szépen domborító samurai tankok kissé háttérbe szorulnak, átadva a helyet az erős tüzérségnek (trogos), valamint az eddig is jól bevált bombázóknak. Sárkány ellen sárkányfű, tartja a mondás, így az ellenünk felvonultatott tankvadász (nashorn) egységek ellen mi is pakoljuk fel magunkat hasonló tankokkal. A légtér sem lesz eseménytelen, hiszen nagyon sok vadászgép bukkan majd fel az ismeretlen területek felől, nem beszélve a légvédelmet alkotó comet-ekről. Nem lesz unalmas a kirándulás, vágjunk is bele!



A következő főbb helyek jönnek számításba a szigeten:

1, start
2, küldetés vége: elpusztítani a repülőteret
3, küldetés vége: elpusztítani a harci központot
4, itt vár minket a kém, akit villámgyorsan ki kell hoznunk az ellenséges vonalak mögül, mert halálával nem tudjuk teljesíteni egyik küldetést sem
5, az itt található gát a (2) pont teljesítése után kinyílik, és az öböl végén található hajók elkezdenek szép sorban megjelenni a tiszteletünkre.

A partra tett egységek nem valami erősek, így mozdulni is alig érdemes velük, jobb ha megvárjuk az erősítést, amit mindenképpen indítsunk útnak már az első percben. Az első körben érkező samurai tankok (1) csak a csövek bemelegítésére szolgálnak, igazából nem okozhatnak nagy nehézséget. Mindeközben sürgősen menjünk el az említett kémért, de előtte persze a város előtt várakozó kisebb csoportosulásból (12) nem árt, ha kiszedjünk egy jól irányzott bombatámadással a légvédelemért felelős comet-et. Ha megérkezett az erősítés, akkor szépen sorakoztassuk félkörben az egységeinket és várjuk a látogatókat, hiszen érkezni fognak szép számmal (2-3) a jelentkezők. Itt már adódhatnak némi anomáliák a védelemben, hiszen a (3)-as csapat csak samurai-okból áll, de a (2) bizony megizzaszt majd mindenkit, hiszen az említett tank killerek és 1 trogos is dübörög felénk. Bombázásra nincs sok esélyünk a kísérő légvédelem miatt, így marad a visszalövöldözés, több-kevesebb sikerrel. Kihagytam a sorból, de eddigre már természetesen a magaslaton álló V2-esnek is áldozatul kell esnie egy jól irányzott bombatámadásnak, mert bizony bőven belövi a felvonulási területünket. Ha nem lenne elég a földi támadás, akkor megjelennek szép lassan a fighterek is, 5-6 Genom J9-es megjelenésére számíthatunk sűrű alakzatokban. Nagyon kemény lesz veszteség nélkül megúszni a dolgot, de nem lehetetlen . Ha megúsztuk a tömeges támadást, akkor szép lassan kezdhetünk előrenyomulni egyszerre két irányba is, a térképen nyilakkal jelzett irányokba. A kis kanyon bejárata előtt egyesíthetjük egységeinket, de nyugat felé semmiképpen nem érdemes elindulni, mert szűk völgyek találhatóak itt, melyekben a lavírozás szinte lehetetlen. Közben persze könnyen múló problémát kellett, hogy okozzon a másik V2-es, de ezt már illő csípőből megoldani. A kis kanyonon nem érdemes átkelni, mert a túloldalon sok tank között egy trogos (4) várakozik ránk, inkább ismét a tüzérséggel puhítsuk meg az ellent. Ha mindezzel végeztünk, akkor a szaggatott fehér nyíllal jelzett útvonalon nyugodtan légi úton is átszállíthatjuk seregünket, egy ideig nem számíthatunk támadókra. A repülőteret körbevevő sík



talaj ideális mozgást biztosít az egységeknek, használjuk ki ezt és haladjunk ütemesen nyugat felé. Időnként azonban nem árt előreküldeni a bombázókat egy cseppnyi kémkedés erejéig, mert az itt várakozó sereg nem gyenge (5), több tank, artillery, no meg az elmaradhatatlan vadászok várakoznak ránk egy kellemes teadélutánra. Ha elértük a vonzáskörzetüket, akkor már csínján bánjunk az előrehaladással, hagyjuk inkább, hogy belefussanak a karjainkba. A nagy vonulás befejezéseképpen pedig nyomjuk le a részküldetés befejezését jelentő repülőteret. Elképzelhető viszont, hogy megzavarják majd örömünnepünket, hiszen a (6)-os csoport előbb-utóbb megunja a pezsgődurranásokat és kibukkan a hegy mögül, márpedig ez újabb harcot jelent 2 trogos és sok samurai ellen. Ha a repülőtértől délre eső magaslatot megtisztítottuk az itt található csirke egységektől, no meg az itt állomásozó artillery-től, akkor mi is telepíthetünk ide egy-két trogos-t, nagyon jó móka lelövöldözni a hegyről, a mit sem sejtő ellenfélre (természetesen ha nincs vizuális kontaktus, akkor nem is tudnak ránk tüzelni, de ehhez szükséges, hogy az időnként feltűnő radarokat is eliminálják). A sziget északi felén tartózkodó trogos (7) nem mozdul el a helyéről, maximum a hegyekben tanyázó vulkanumok (8) próbálkoznak mindezek közben némi gerillatámadással. Mielőtt azonban nagyon tovább haladnánk, győződjünk meg róla, hogy az errefelé portyázó fightereket elintéztük-e már egy korábbi támadás alkalmával (9-10).

Ne feledkezzünk el a kinyíló gátról, a meginduló flotta tekintélyes (19), csak úgy van esélyünk az elpusztítására, ha lassan jönnek ki a gát miatt. Ha lehet ne is látogassuk meg a telephelyüket, mert hatalmas légi armada is várakozik itt (20), de ezek nem mozdulnak el, csak ha valami a közelükbe kerül. A flotta 2 tengeralattjáróból és 14 hajóból áll, melyek között van anyahajó is, valamint kb. egyenlő számban Wrecker-ek és Zenit-ek. A hajók kinyírására kizárólag a bombázók esélyesek, az egymás melletti hajótestek egyébként is jobban sérülnek a bombázáskor.

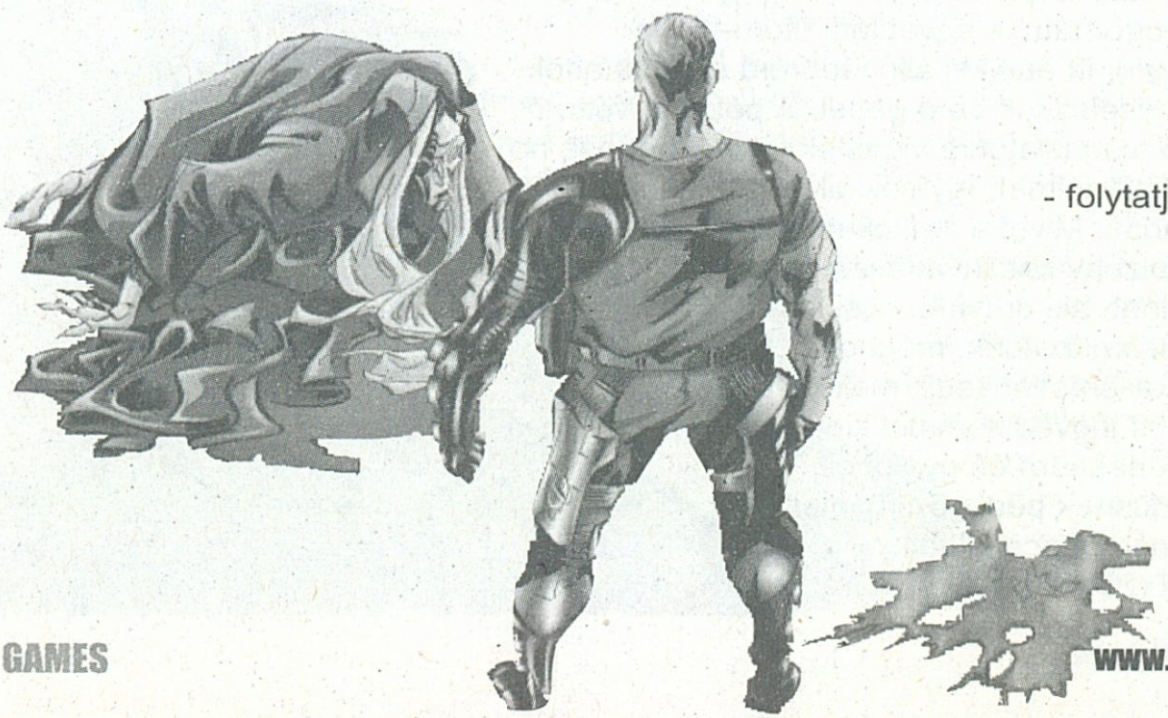
Érdemes pihenni a hajók elpusztításáig, utána nyúlcipő, induljunk a bázis felé. Érdekes egyébként, hogy itt tapasztaltam először, hogy az egységek visszavonulnak komolyabb sereg érkezésekor, a kezdetekkor megcsonkított (12)-es és a város előtt állomásozó (11)-es csapat is ezt teszi, ha közeledünk feléjük. Persze az úton várakozóknál ez csak időleges, mert a csapatban található 6-8 nashorn bizony nem túl félénk, pláne a kiegészítő egyéb rendeltetésű tankokkal karöltve. Bárhogy is érkeztünk el idáig (ismét ugorhatunk egyet légi úton – fehér szaggatott nyíl), itt egy kis állóháborúra számíthattok, hacsak nem cselezitek be a gépet. A bázisba vezető úttól elterülő magaslatokra vigyetek fel 2-3 trogost, no meg némi légvédelmet, így sokkal élvezetesebb lesz az előrehaladás. Mivel a tankok nem tudnak feljönni a hegyre, így bizony kacsavadászat lesz a dologból. Ha elérjük a betont, akkor ismét ácsi lesz, mert komoly támadásra számíthatunk, méghozzá több irányból. Észak felől kellemetlenkedik majd jó pár tank, artillerykkel és légvédelemmel kiegészítve, szemből sok nashorn és gyalogos (13) érkezik, ráadásnak pedig 5-6 fighter kopogtatja meg páncélunkat lövedékeivel (20). Komoly csatára

számíthatunk, nem hagyhatjuk figyelmen kívül az északra lévő 2 V2-est sem, ha netalántán az északi sereg (14) elé szeretnénk vonulni. Ha eljutunk a barikádokig, akkor álljunk is meg, rendezkedjünk be állóháborúra, mert az érkező hadak ellen (15-16-17-18) bizony minden kitartásunkra szükség lesz. Felesleges leírnom az érkező csapatok felszereltségét, mindennel lőni fognak ránk, ami csak képes erre. Közben készítsük elő a bombázókat a végső támadásra, ugyanis a HQ környékén nincs légvédelem (csak nashorn-ok álldogálnak itt, de ezek nem tudnak komoly pusztítást véghezvinni a bombázókban) valamilyen érthetetlen okból, a gép csak a mozgó csapatokat védelmezi bombázóinktól. A HQ-nak 4 bomba elégséges, ezzel teljesítettük a küldetést, annak ellenére, hogy szép számmal hagytunk ellenfeleket a szigeten, az alaposak szétcincálhatják a maradék bandát, de a bázist eredetileg védő iszonyúan erős csapattal (mely nem tud lejönni a magaslatról) még így sem lesz könnyű dolgunk. Mindenesetre iszkiri, pakoljuk be az egységeinket a szállítórepülőkbe és indulás tovább.

Merth sziget ismét

Mivel már ismerős területre tévedtünk (ugye emlékeztek rá, itt romboltuk le az academy-kat), így a pár lappal előbbre lévő térképet nyugodtan használhatjátok. Igazából a végső küldetésnek szánt feladat felemás képet mutat. Egyrészt nagyon nehéz, hiszen a sziget szinte bevehetetlen a sok V2-estől és trogostól. Másrészt azonban nagyon könnyű, mert a légvédelem nincs arányban a helyzet fontosságával. Nem azt mondom, hogy kevés a szufla, hiszen medusa akad szép számban a szigeten, nem beszélve a sziget körül várakozó kb. 10-15 db fighterről (7), azonban a kellő időpontban végrehajtott bombázó támadás simán elsöpri a HQ-t, ezzel pedig (1), befejezzük a küldetéscsomagot. Így tehát nem marad más dolgunk, mint 6-8 bombázót feltölteni, kikerülni a sziget előtt várakozó hatalmas flottát (6) és szétlőni a HQ-t. A taktika természetesen itt is az, hogy ha a repülő kapott már 2 medusa lövést, akkor hátramarad és egy másik gép veszi át a golyófogó szerepét. Az ellenfélnek így esélye sincs, hamar kipurcanthatjuk a főbázist és megnézhetjük a befejező animációt az újra öreg Reachel utolsó próbálkozásáról.

Black



- folytatjuk -

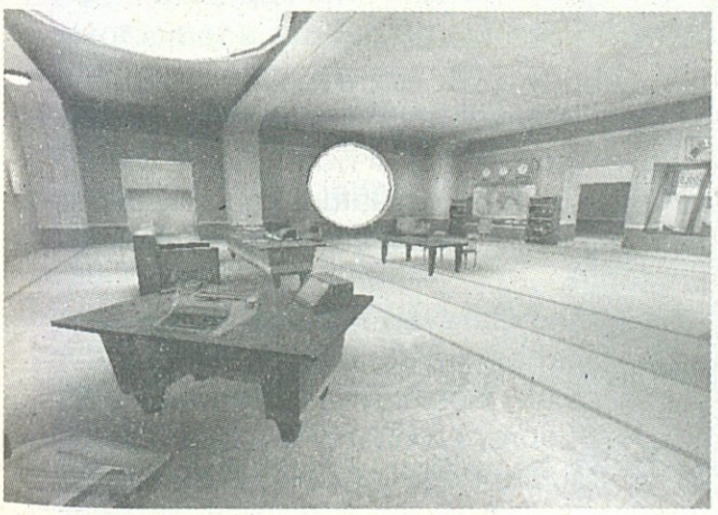
No One Lives Forever™

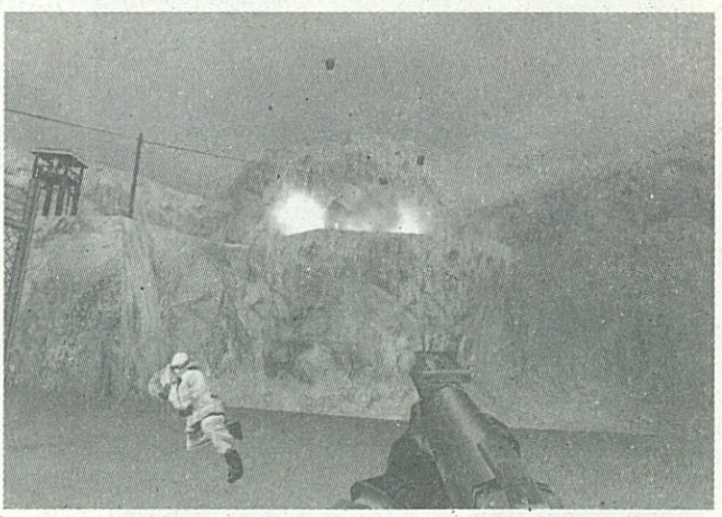
Elszabadult a pokol.
Világszerte gyilkosságok történnek. A holttestek mellett csak egy szál virág jelzi a gyilkos kilétét.
Volkov visszatért, s úgy tűnik, irányítása alá akarja vonni az egyik legnagyobb terrorszervezetet, a H.A.R.M.-ot. Az egész világon vannak a föld felszíne alatt megbúvó rejtekhelyeik, titkos laboratóriumok, fegyverraktárak.
Nem hagyhatjuk, hogy a világ e szervezet kezére kerüljön. Meg kell állítanunk őket.

A lakosságnak nem szabad megtudnia, mi folyik a háttérben. Ébresszék fel az alvókat. Találnunk kell egy embert, akit bejuttathatunk az ellenség falai mögé. Aki csendben el tudja intézni a dolgokat. Olyasvalaki, aki nem kelt feltűnést. Nem gyanakodnak rá. Sőt eszükbe sem jut, hogy esetleg hozzánk tartozik.

Egy nő. Igen, ő lesz az, aki megoldja ezt a "kis" problémát.

Cate Archer kell nekünk.





Szerencsétlenség Marokkóban

Scene 1

A legelső komoly küldetésünk során egy civilt kell megvédenünk a bérgyilkosoktól, bizonyos Ambassador Monroe-t. Egy szálloda ablakából figyelhetjük a célszemélyt, aki éppen napi sétájának tesz eleget (rá is fér), miközben a gyanútlan fickóra egy seregnyi orgyilkost küldtek, hogy eltegyék láb alól. De ez a mi feladatunk, hogy ezt megakadályozzuk. Ha nem vagyunk elég biztosak magunkban, akkor segítséget kérhetünk Bruno-tól, s rádión keresztül így mindig előre mondja, hogy merről várható az újabb támadás.
Miután minddel végeztünk, vegyük fel az asztalról a mappát, valamint a lőszert, majd távozzunk. Menjünk a hallba, és le a lépcsőn (a lépcsővel szemben a balkon korlátján van egy levél!), át a lenti ajtón, majd keressük meg a 12-es szobát. Mindkét ablakot nyissuk ki, így könnyebben végezhetünk az orgyilkosokkal. Ha sikerült biztonságba helyezni Monroe-t, akkor most már csak magunkat kell megvédenünk. Néhány arab megpróbál véget vetni a pályafutásunknak, ezért bújjunk el a felfordított asztal mögé, s onnan várjuk őket.
Ne felejtsük el felvenni az iratot a szekrény alól, utána menjünk vissza az udvarra, és távozzunk a kék ajtón.

Scene 2

Vigyázzunk, nehogy az őr észrevegyen, csendben végezzünk vele. A kapu mögött is lesz egy őr, aki át tud lőni a rácsok között (de mi nem!), így minél gyorsabban nyissuk ki a hajcsatunkkal (mi mindenre jó az ilyesmi) a lakatot. A kapu mellett a falról vegyük le a papírt.
Menjünk be a Grand Caravan Hotelba, itt rögtön kétfelé is továbbmehetünk, de teljesen mindegy melyik utat választjuk, mert ugyanoda vezet. Talán menjünk először jobbra. Az ajtóról le tudjuk szedni a lakatot a hajcsattal, bent egy irattartót találhatunk.

Menjünk tovább, és a 101-es szobában az ágy alatt egy újabb levélre bukkanhatunk, majd tovább a mellékhelyiségek irányába, fel a lépcsőn. Fent a 204-es szobában egy levelet találhatunk a tévé mellett. A többi szobát is kutassuk át, mert egy golyóálló mellényt is rejt az egyik.
Menjünk ki a balkonra, fel a korlátra, majd ugorjunk át a jobbra lévő fa szegélyre. Innen ki tudjuk nyitni az ablakot, ami egy bezárt szobába vezet, ahol egy irattáska van. Menjünk vissza, majd a bárnál vegyük fel a borítékot.
Ha az udvarra érünk vigyázzunk, mert két őr lesz az udvaron, egy harmadik pedig a bal oldali toronyban egy gépfegyverrel a kezében, és valószínűleg nem teázni szeretnének velünk.....
Odabent vegyük fel a mappát az asztalról, majd az irattartót is az ablakból a kék pólós fickó mellől, s az iratgyűjtőt se felejtsük ott a jéggépen, miután lelőttük a két őrt.
Folytassuk utunkat tovább, egészen az udvarszerű hallig, ahol vegyük fel a középen lévő asztalról a mappát, valamint a poggyászkocsi mellől az iratgyűjtőt.
Menjünk tovább a nyitott ajtón, s ott forduljunk jobbra. Beszélgessünk el a lila ruhás nővel háromszor, mire az eltereli az őrök figyelmét. Ezután menjünk balra, és az udvarról lőjük le az őrt a mesterlövészpuskával (az egyik asztalon van egy mappa). Menjünk vissza a folyosóra, majd kövessük a szőnyeget addig, amíg meg nem találjuk Bruno-t.
Beszélgessünk vele, de közben sajnos lelövik. Ezután nem lesz más dolgunk, mint visszafelé haladni azon az úton amerről jöttünk, és hatástalanítani a bombákat, valamint megmenteni a civileket.
Menjünk az ablakhoz, vegyük le a falról a figyelmeztetést, és fényképezzük le a könyvet a napszemüvegünkkel.
Nagyon gyorsnak kell lennünk, négy bombát kell hatástalanítanunk, ami nem lenne túl nehéz feladat, de közben meg kell akadályoznunk, hogy lelőjék a civileket - s ez már keményebb dió.
Ha sikerült a bombákat hatástalanítanunk (egy a liftajtón, egy a konferenciaterem ajtaján, egy a másik liftajtón a poggyászkocsinál, valamint egy a telefonok mellett) és a civileket sem sikerült megölniük a terroristáknak, akkor vége a küldetésnek.

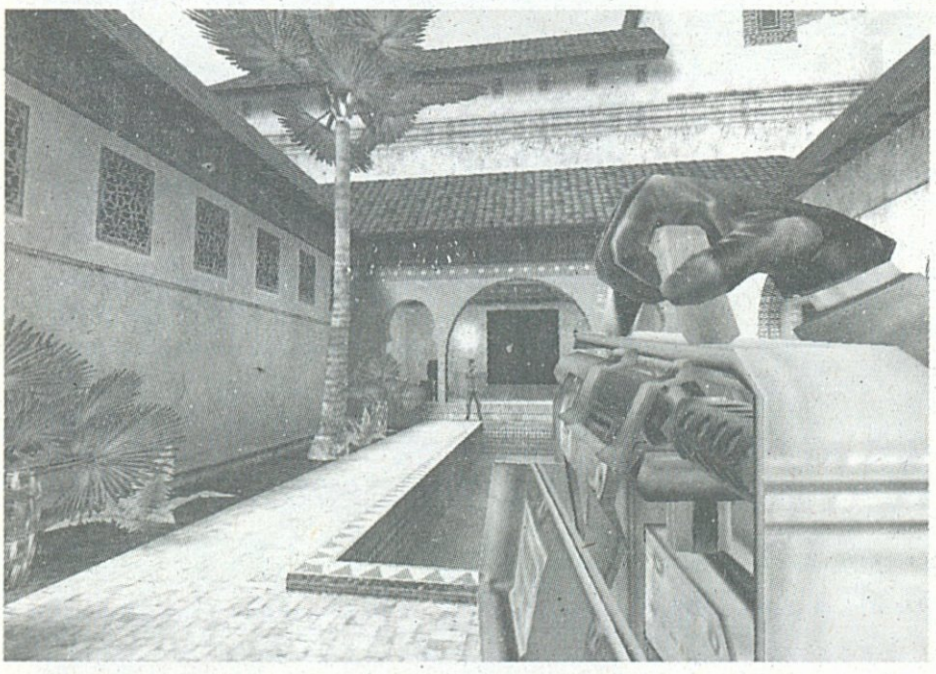
Scene 3

Lőjük le az udvarra özönlő őröket, majd vegyük fel az aktát a pad mellől. Menjünk jobbra, amikor ismét a szabad ég alá érünk, majd ahol odalent egy majom és néhány ember van, menjünk balra, le a lépcsőn, be az épületbe. Irány jobbra, keresztül a termen, majd a végénél forduljunk jobbra.
Menjünk fel az emelkedőn, majd tovább a kék telefonjelzések felé, itt be és vegyük fel a mappát a telefon alól. Továbbmenve egy másikat találhatunk a padlón egy

másik szobában. Menjünk ki az épületből és ugorjunk át a golyóálló mellényért. Egy levelet találhatunk az asztal alatt, ha továbbmegyünk balra a tornácon. Keljünk át a kis hídon, itt egy mappát találunk az asztal alatt.
Menjünk vissza a majmos társasághoz, itt fel az emelkedőn, majd forduljunk jobbra, ahol újabb őrökbe és egy aktatáskába botolhatunk. Menjünk tovább a következő udvarra, ahol az egyik fickó egy felborított asztal mögül lő ránk, ezután menjünk balra a kék ajtó felé a következő udvarnál. Legyünk óvatosak, mert ebben a teremben elég sok fickó vár ránk, gyűjtsük be a mappát és az irattartót a teremben (valamint a golyóálló mellényt, ha szükség van rá). Figyeljünk a jobbra lévő fickóra a ládák között. Menjünk tovább, majd balra az erkélyre, ahonnan a mesterlövész puskával leszedhetünk néhány emberkét az udvaron. Menjünk le az udvarra, majd ott le a lépcsőn a piacos standhoz. Itt ugorjunk a vízbe, ússzunk végig a csatornán. Ha elértük a végét forduljunk jobbra, ennek a csatornának a végénél jobb oldalon vegyük fel a cuccokat. Menjünk vissza, keresztül a hídon, s itt dönthetünk, hogy kikérdezzük a kapuban álló alakot, vagy sem. Háromszori kérdezés után egy újabb gyilkosságot nézhetünk végig.

Scene 4

A következő küldetés a szabad ég alatt folytatódik. Szedjük le a távcsöves puskával a kocsinál a fickókat (bele is lőhetünk a dzsip tankjába), majd szedjük fel a lőszert a sátorból. Menjünk tovább a völgyben, amíg meg nem látjuk a következő sátrat, ahol ugyancsak a távcsövessel szedjük le a fickót. A romoknál lévő sátorban egy mappa található. Menjünk tovább a völgyben, kerüljük el az aknamezőt (hacsak nincs a napszemüvegünkben aknakereső).
Az aknamezőn ácsorgó teherautónál találhatunk egy tűzoltó készüléket, lőszert és egy aktatáskát. Ha nincs nálunk a napszemüveg, akkor is megpróbálkozhatunk átkelni az aknamezőn, a hegyoldal bal felén, szorosan a fal mellé tapadva. Persze nem árt hozzá egy kis szerencse sem.
Amikor kiérünk a völgyből, egy hatalmas palotát látunk magunk előtt. A legkönnyebb út az, ha leesünk a kútba, és a vízben úszva eljutunk a partig. Vegyük fel a levelet a tó közepéből.



Ezután újabb fickók jönnek, úgyhogy várjuk őket megfelelő fogadtatással.
Haladjunk tovább fel a lépcsőn, a szék mögött van egy aktatáska. Ezután menjünk vissza le az ajtóhoz.
Az egyik láda tetején van egy irattartó. Fussunk keresztül az udvaron, figyeljünk a másik oldalon lévő őrökre a bezárt ajtónál (az ajtó mögött mellény és lőszer van). Elhagyva a raktárt menjünk jobbra le a hallba, és maradjunk csendben. Az egyik őr megöl egy másikat. Menjünk keresztül az udvaron

és vegyük fel a fa alatti mappát. Mindegyik ajtó ugyanoda vezet, majd menjünk le a rámpán a kapuhoz és nyissuk ki. A gép mögött egy aktatáska lapul. Menjünk fel a lépcsőn és vegyük fel az erkély korlátjáról a levelet. Keressük meg azt az udvart, ahol az egyik végében egy nagy kapu van, amely zárva van (jobbra egy lépcső vezet ide). Ha szemben állunk a kapuval, akkor balra az egyik teremben menjünk ki az erkélyre.

Az éjszakai Berlin

Scene 1

Vegyük fel a kapcsolatot a sárgásbarna ruhában lévő férfival, majd menjünk a telefonfülkéhez, ami az őrbódétól nem messze van. Egy mappát találunk itt, ezután menjünk ahhoz a házhoz, amely előtt egy nő áll. Csengessünk be a 205-ös szobába, majd menjünk fel a lifttel, és kopogtassunk a 205-ös ajtón. Menjünk vissza az utcára, és a bárban keressük fel a fickót.
Most már odamehetünk az őrhöz (ha eddig próbáltuk, akkor biztos, hogy vége lett a küldetésnek) és beszélgessünk el vele, adjunk neki kenőpénzt, mire ő kinyitja a kaput. Ne felejtsük ott a szekrényen a levelet.
Lopózzunk be a létesítménybe és várjuk meg, amíg a két őr befejezi a beszélgetést. Ezután mindketten útjukra indulnak. Először lőjük le azt, amelyik a kocsinál járőrözik, de lehetőleg úgy, hogy a hullája ne essen a kamera látószögébe (legjobb a kocsi takarásában). Ha esetleg mégis riadóztatnak, akkor az egyik garázsból őrök kezdenek kitódulni, akiket intézzünk el.
De ha sikerül hangtalanul és észrevétlenül megölnünk az őrt, akkor menjünk tovább, és a balra lévő kerítéssel határolt csatornafedőt kinyitva másszunk le (ügyeljünk a kamerára). Menjünk végig a csatornán, és a végén másszunk fel a létrán. Az őrbódénál vagy próbáljuk meg rögtön lelőni az őrt, hogy amikor kinyitjuk az ajtót, nehogy megnyomja a riadóztató kapcsolót (de vigyázzunk, ne hagyjuk a kamera látószögébe), vagy pedig miután kinyitottuk az ajtót, húzódjunk el balra, mielőtt észrevenne az őr. Vegyük elő az érmét és dobjuk a küszöbre. A zajra ki fog jönni az őr, és így már nyugodtan lelőhetjük, mert nem lesz a kamera előtt. A bódéban lévő kapcsolóval nyissuk ki a kaput (a kamerára ügyeljünk), menjünk vissza (ha még nincs riadó, akkor sok szerencsével és gyors kézzel megpróbálhatjuk megölni az őröket a garázsban), keresztül a kapun, és kövessük az utat a másik kapuig, ahol menjünk be az ajtón. Vegyük fel a levelet, a lőszert az irodából, valamint innen lehet kikapcsolni a biztonsági rendszert a piros gombbal.
Távozzunk a hátsó ajtón, és lőjük le az őröket a reflektorok mögött, majd hagyjuk el a bázist a kapun keresztül.

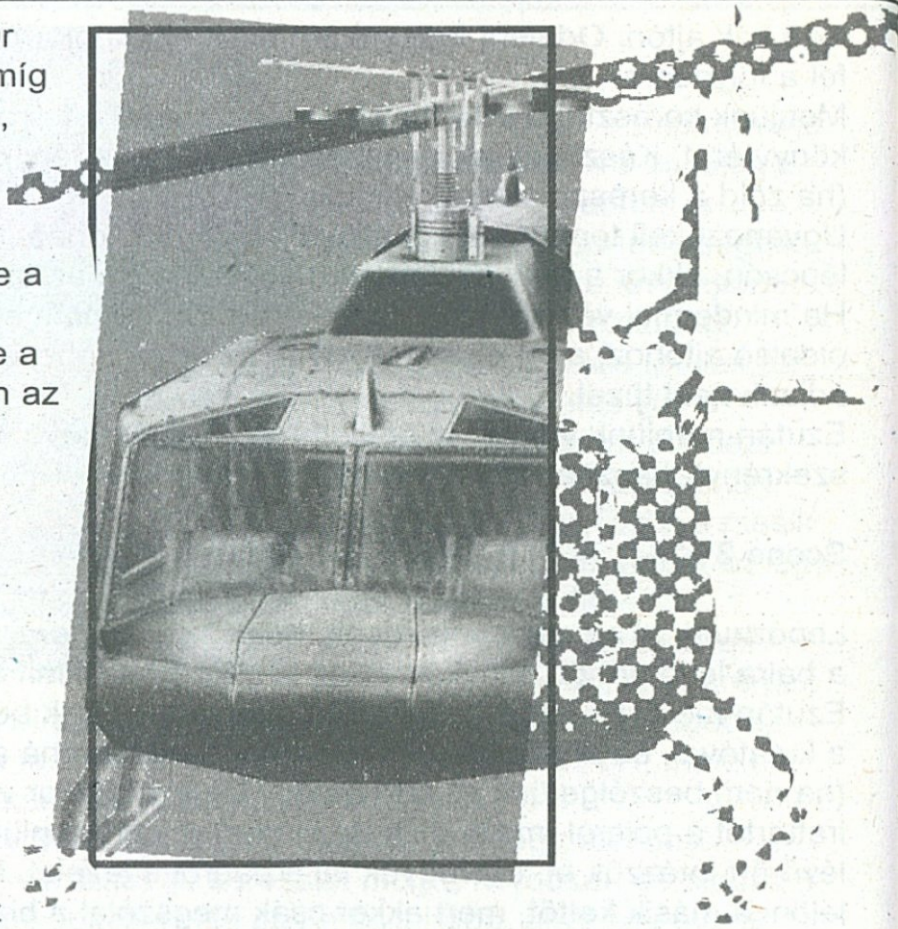
Scene 2

Vegyük le a falról a papírt, majd menjünk az udvarra és lőjük le az őrt. Ezután többfelé is mehetünk, az első lehetséges mód, hogy a balra lévő ajtón bemegyünk, elintézzük az őröket, felvesszük a levelet az asztalról, majd élesítjük a bombát a hordókon. Mindezt úgy, hogy ne riadóztassanak, szinte lehetetlen. Ezért a másik módszert ajánlom, habár az egy kicsit hosszabb út:
Menjünk tovább az udvaron, amíg meg nem látjuk a járőröző őrt és a teherautót az udvaron. Intézzük el az őrt, hogy ne essen a kamera látószögébe, majd nyissuk ki a kétszárnyú ajtót. Balra fent az ablakon keresztül lőjük le az őrt, majd a többieket is intézzük el, anélkül, hogy a kamerák bármelyike is jelezne.
Az ajtó melletti polcról vegyük fel a filmet, valamint a fenti irodában van egy mellény.
Ha elértük a raktár azon részét, ami teli van ládával, keressük meg a hordókat, és élesítsük a bombát. A hordókkal szemközti folyosó végéről nyílik egy másik iroda, ahol egy másik mellény van. Ha továbbmegyünk visszafelé a folyosókon, akkor elérjük azt a helyiséget, amit az elején sokkal könnyebben elérhettünk volna. Az őröket csalogassuk ki a pénzérmével (ezt máshol is lehet használni, ahol az őrök a kamera előtt császkálnak), majd kúszva menjünk a konyhaszekrény mögé, és amikor a kamera elfordul, aktiváljuk a bombát (persze nem biztos, hogy lesz bomba, mert a véletlenszerű generálás miatt lehet, hogy nem hogy kerül ide).
Menjünk vissza a parkoló teherautóhoz, majd nem messze tőle nyissuk ki a lakatot a rácson és másszunk fel a ládákon, majd ugorjunk be a garázsba (lőjük le az őrt). Lehetséges, hogy itt van bomba, de az is lehet, hogy nincs, azért jól nézzünk szét (a ládák tetején van egy levél). Nyissuk ki a garázsajtót a falon lévő kapcsolóval, de óvatosan, mert odakint őrök lesznek (és egy másik teherautó).
Mindig vigyázzunk, hogy az őrök hullái ne legyenek a kamera előtt!
A kétszárnyú ajtó mögött egy újabb bombát találhatunk (ha van), valamint a sarokban egy mellényt a gépek között.
Menjünk vissza az előző teherautóhoz és választhatunk, hogy a kamera alatti ajtón megyünk-e be, vagy a teherautó mögötti ablakon mászunk be. Mindenféleképpen ügyeljünk a kamerákra!
Ha az ajtón megyünk be, akkor az étkezőbe jutunk, jobbra a hálóteremmel, ha az ablakon mászunk be, akkor az ajtó után rögtön a hálóterembe juthatunk, ahol vár ránk egy mellény.
Az asztalon az étkezőben van egy irattartó. Menjünk fel a lépcsőn, majd az ajtón ki az udvarra, aminek a végében egy őr járőrözik. Itt is két lehetőségünk van a továbbjutásra: vagy a kétszárnyú ajtón megyünk be, ahol az őr volt, vagy elmegyünk az udvaron jobbra, és egy kis séta után az oldalsó ajtón megyünk be. Ez utóbbit ajánlom, talán valamivel könnyebb. Miután bementünk vegyük fel a levelet az asztalról, s menjünk le a bal oldalon

lévő kék ajtón. Odalent is bombára bukkanhatunk (ha van). Menjünk vissza, majd a lépcsőn fel a folyosóra.
Menjünk keresztül a következő irodán, tovább a folyosón, amíg el nem érjük az első könyvtárat. Készítsük elő a napszemüveget, és fényképezzük le az asztalon lévő könyvet (ha zöld a kereszt, akkor kattintsunk).
Ugyanezt kell tennünk a következő könyvtárszobában is. Ha ezután továbbmegyünk, fel a lépcsőn, akkor a fenti szobában megtalálhatjuk az öngyújtót, ha még nem lenne nálunk.
Ha mindennel végeztünk (összesen három bombának kellett lennie), menjünk vissza az oldalsó ajtóhoz, ahol elbeszélgetünk az egyik kapcsolatunkkal. Vegyük elő az öngyújtót, és adjunk neki tüzet.
Ezután menjünk vissza az épületbe, és a balra lévő ajtón menjünk le, át az ajtón, majd a szekrényt „használva" távozzunk.

Scene 3

Lopózzunk el az oszlopok között, hogy se a kamera, se az őr ne vegyen észre, és menjünk a balra lévő nőhöz, fényképezzük le a könyvet, amit a nő néz (van itt egy mellény is).
Ezután menjünk fel, és a folyosón átjutva menjünk be az irodába. Először beszélgessünk el a kutatóval, és amikor látjuk, hogy már megnyomná a vészcsengőgombot, akkor lelőhetjük (ha nem beszélgetünk el vele és úgy lőjük le, akkor vége a küldetésnek). Vegyük fel az irattartót a polcról, majd lőjük le a járőröző őrt. Menjünk a folyosó végéig, a szekrényeknél lévő őrt intézzük el, és vegyük fel a padról a levelet. Nem szükséges lelőni a másik kettőt, mert akkor csak megszólal a biztonsági rendszer.
Menjünk vissza a folyosón, forduljunk balra, majd a nagy teremben (ahol a két kutató beszélget) menjünk be a második kis irodába jobbra, és vegyük fel a tervrajzot. Menjünk tovább, majd le a lifttel.
Ha leértünk, óvatosan jöjjünk ki a liftből (az asztalon van egy levél), és intézzük el a két őrt, ezután mehetünk balra és egyenesen is, teljesen mindegy melyiket választjuk, mert végül ugyanoda jutunk.
Ha egyenesen megyünk tovább, akkor egy nagyobb hall után menjünk fel a lépcsőn, és az üvegfalú terem (ami egyébként konyha) melletti asztalról vegyük fel a levelet. Továbbmenve balra kell majd fordulni.
Ha inkább balra indulunk el (végül is mind a két irányba el kell majd nézni, ha minden iratot meg akarunk szerezni), akkor egy kisebb hallnál balra lesz egy labor, valamint egy lépcső, velünk szemben pedig egy zárt ajtó. A laborból vegyük fel a mappát, majd menjünk fel a lépcsőn.
A fenti laborban a kutató riaszthatja az őröket, úgyhogy jobb elintézni, de úgy, hogy a kamera észre ne vegye a hullát. Vegyük fel az aktatáskát és a mellényt - ha szükséges. Menjünk tovább, az elágazásnál forduljunk jobbra (ha a másik irányból jöttünk, akkor most kellett balra fordulni).
Menjünk be a nyitott ajtón, így könnyebb kikerülni a kamerát. A bal oldali teremben egy újabb iratot vehetünk magunkhoz, de vigyázzunk a kutatóval, nehogy riadóztasson. A másik üvegfalú teremben végre találkozhatunk Dr Schenker-rel. Beszéljünk vele, majd készüljünk fel egy heves támadásra az őrök részéről. Ha végeztünk velük, ismét beszéljünk Dr Schenker-rel, és induljunk el vele. A saroknál menjünk be ismét abba a terembe, hogy kikerüljük a kamerát, és az elágazásnál vigyázzunk, mert őrök fognak ránk



várni. Ha elkezdünk lövöldözni, akkor Dr Schenker leguggol és úgy várakozik, amíg oda nem megyünk és nem „használjuk", azaz szólunk neki. Ez eléggé megnehezíti a dolgunkat, mert arra is figyelnünk kell, hogy csak akkor lövöldözzünk, amikor már ő sincs benne a kamerák hatósugarában.
Az elágazásnál forduljunk balra, majd le a lépcsőn, és menjünk ki az erkélyre azon az ajtón, ami az előbb még zárva volt.

Váratlan fordulat

Scene 1

Válaszd a 'What about your wife?' és a 'How is such a thing possible?'-t.
Miután a jelenetnek vége, vegyünk magunkhoz valami hathatós fegyvert (mondjuk a Hampton-t), menjünk ki az ajtón, és balra induljunk el. Menjünk be a balra lévő első kabinba, vegyük fel az irattartót, menjünk vissza, és most induljunk jobbra Dr Schenker kabinjától.
Menjünk keresztül a következő kabinon, majd be a fürdőszobába, ahol egy levelet és egy mellényt találhatunk.
A következő kabinban az ajtó kirobbant, és a további utat eltorlaszolja egy kiszakadt ülés. Nyissuk fel a padlón lévő lejáró fedelét, másszunk le, majd továbbmenve a másik létrán fel. Jobbra felmenve a lépcsőn menjünk a pilótafülkébe, ahol igencsak meglepő dolgok történnek velünk.

Scene 2

Miután magunkhoz térünk, észrevehetjük, hogy nincs semmilyen fegyverünk, se különleges felszerelésünk. A tanácsteremben vegyük fel az iratgyűjtőt a padlóról. Gyorsan másszunk le a létrán, és vegyük fel a fegyvert, hogy védekezni tudjunk. Intézzük el a fickót, majd vegyük fel az aktatáskát a jobbra lévő kabinból. Fussunk vissza minél gyorsabban, majd le a lejárón. Felmászva vegyük fel az irattartót a romos ajtónál. Menjünk vissza, és elintézve a fickókat (fontos, hogy a lőszerüket felvegyük, mert később még kelleni fog) menjünk be a következő kabinba, és vegyük fel a mappát. Irány vissza a hallba, amikor is az ajtó kirobban, és a repülőgép zuhanni kezd.
Mi úgyszintén. A szabadesés gyorsaságával közeledünk rövid pályafutásunk vége felé. Már csak egyetlen lehetőségünk maradt, mégpedig az, hogy leszedjük az alattunk lévő fickóról az ejtőernyőt (azt az egyet le ne lőjük). Ahogy zuhanunk, egyre közelebb jutunk hozzá, csak az a gond, hogy közben más ejtőernyősök is kiugranak a gépről, akiket le kell lőnünk. Amikor elérjük a fickót, Cate automatikusan elveszi tőle az ejtőernyőt, valami hasonló szöveg kíséretében: „Nem bánja, ha ezt kölcsönveszem?"

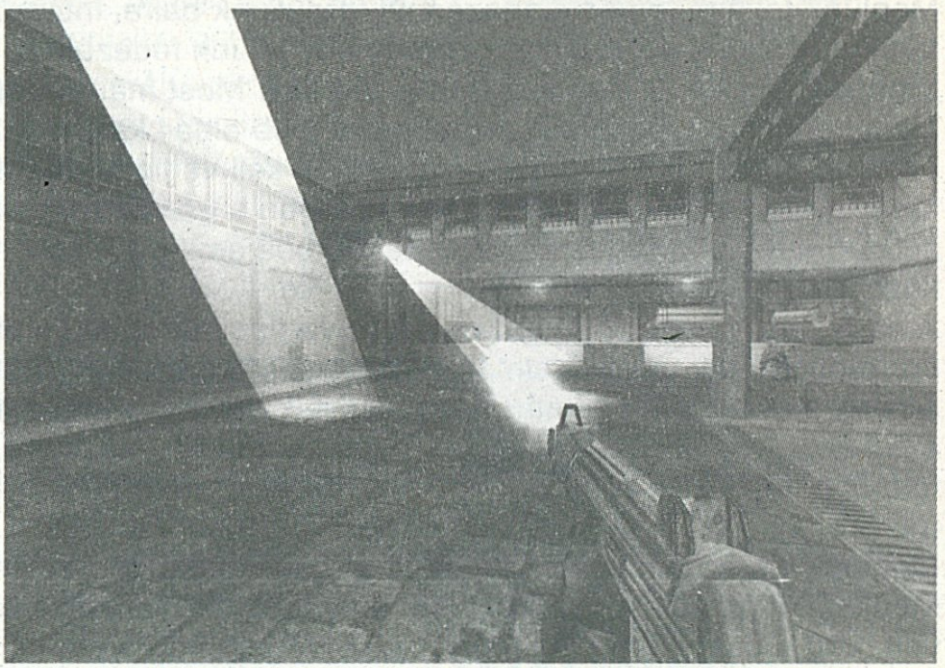
Találkozó Hamburgban

Scene 1

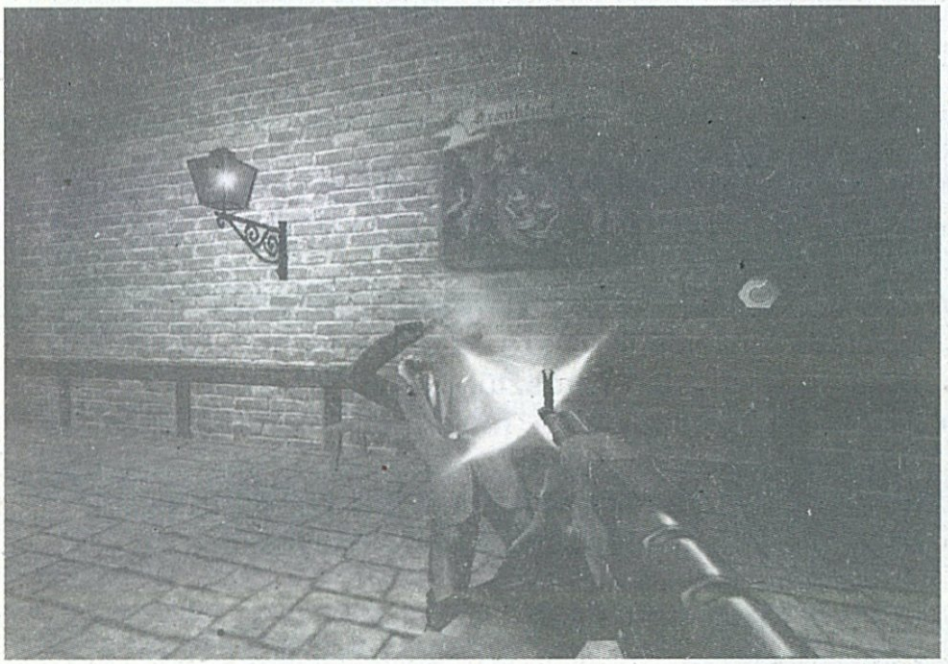
Beszéljünk az előttünk álldogáló nővel, mire az lefoglalja a szórakozóhely bejáratánál álló biztonsági embert. Ezalatt mi lopakodjunk oda az ajtótól jobbra lévő kukához, és felugorva rá másszunk be az ablakon.
Menjünk egyenesen az asztalnál lévő pár felé, majd jobbra. Keressük meg a női mellékhelyiséget. Bent vegyük fel az irattartót. Menjünk vissza az előző párhoz, akik megdicsérték a ruhánkat, majd tovább a nő felőli ajtón keresztül. Menjünk tovább a telefonok mellett, majd fel a csigalépcsőn. Forduljunk jobbra, majd menjünk be az ajtón, és vegyük fel a levelet az asztalról.
Menjünk vissza az előző párhoz, csak ezúttal a férfi felőli ajtón menjünk be, és keressük meg a zöldinges fickót. Beszéljünk vele, majd menjünk vissza a mellékhelyiségbe.

Scene 2

Menjünk ki az ajtón és forduljunk balra. Lőjük le a fickókat, akik megpróbálják bántani a férfit. Forduljunk jobbra, és vegyük fel a telefonnál lévő parfümöt. Menjünk be a raktárba, le a lépcsőn, majd be az ajtón. Odabent intézzük el a fickókat, készítsünk képet a könyvről, valamint vegyük fel az irattartót a hordóról. Menjünk tovább és vigyázzunk, nehogy ránk borítsák a polcot. Először menjünk be a balra lévő ajtón és vegyük fel a levelet az asztalról, majd menjünk vissza, és be a jobb oldali ajtón, a konyhába. Vegyük fel a mappát a mosogatóról. Menjünk tovább, egészen a nagy teremig, ahol intézzük el a fickókat, majd nézzük végig a jelenetet.



Először menjünk be a kétszárnyú ajtón, be a bárba, ahol vegyük fel az irattartót.
Menjünk vissza a nagy terembe és menjünk ki azon az ajtón, amin keresztül a zöldinges fickó bejött. Továbbmenve találhatunk egy aktatáskát, valamint egy mellény is. Másszunk ki az ablakon és menjünk oda a fickóhoz.
Miután szegényt lelőtték (mi se felejtsük el ezt megtenni az orgyilkossal, csak a rend kedvéért), vegyük fel a lőszert mögüle. Forduljunk meg, és a sikátor végénél menjünk le a lépcsőn.
Lopózzunk ki a sarok mögül, és próbáljuk meg kilőni a reflektort. Persze itt nem kell ügyelnünk a csendességre, hisz nincs már riasztó, így nyugodtan ölhetjük az ellent kedvünkre. Menjünk le, majd át a hídon, és szálljunk fel a kompra.



Egy finom irányító

Scene 1

Öljük meg az őröket és menjünk a kapuhoz. Vagy nyissuk ki a hajcsattal a lakatot, vagy lőjük le és intézzük el a benti őröket is. Menjünk fel a lépcsőn az irodába, és vegyük fel a levelet az asztalról.
Menjünk be a szobába, amiben kamera van. A jobb oldali első irodában találhatunk mellényt. A másodikban egy őrt, valamint egy levelet.
Hagyjuk el az épületet, majd a kocsinál lévő sikátor felé vegyük az irányt, de ügyeljünk a kamerára.
Menjünk tovább, és az elágazásnál forduljunk balra, intézzük el a fickót, majd „használjuk" a tartályoknál lévő csapot, de gyorsan húzódjunk fedezékbe, mert fel fog robbanni. A zajra kijönnek az őrök, akiket tegyünk el láb alól. Most már be tudunk menni az épületbe a nyitott ajtón keresztül. Vegyük fel a mappát a jobb oldali kartondobozokról. Menjünk tovább az öltözőterembe. Ezután olyan platformon kell végigmennünk, ahol gőzcsóvák csapnak ki a falból. Meg kell várnunk, amíg kevésbé jön a gőz és akkor menjünk, habár még így is sebződni fogunk, ráadásul az életerőnkből, amit ugyebár nem lehet visszanövelni küldetés közben.
A nagy terem végénél lévő szobában van egy elromlott elektromos készülék, a kicsapódó áram miatt nem tudunk felmászni a létrán. Ezért menjünk le a lépcsőn. Vegyük le feljegyzést a falról a csöveknél, itt láthatólag hiányzik egy csap; majd menjünk tovább lefelé. Intézzük el a fickókat, vegyük le a jegyzetet, nyomjuk meg a kapcsolót, és vegyük fel a ládáknál a földről a levelet. Itt van még egy ajtó, de ha továbbmegyünk, akkor ott gőz állja az utunkat (ne próbálkozzunk meg az átjutással).
Menjünk vissza a lépcsőn egészen a rossz gépig, mert most már fel tudunk mászni a létrán. Menjünk ki az ablakon, tekerjük el a csapot, és menjünk vissza ahhoz a csőhöz, ahol nem volt meg a csap. Menjünk be az ajtón, várjuk meg amíg a csőből nem jön a gőz, majd továbbmenve vegyük fel a padlón árválkodó csapot (vajon mire jó ez?). Vigyük a csapot a lépcsőfordulóban lévő
csőhöz, és tegyük rá. Menjünk le a lépcsőn, a lenti ajtón továbbmenve most már nem jön gőz a csőből. Menjünk tovább, és az ajtón kimenve találkozhatunk Goodman-nel.

Scene 2

Menjünk be a kétszárnyú ajtón, majd keresztül a folyosón, és ki az udvarra. Egy őr járőrözik itt, intézzük el. Az ajtó felett egy kamera van, és ha bemegyünk, rögtön két őrbe botlunk, ezért ne menjünk be, hanem menjünk el jobbra az ajtótól, fel a ládákra, egészen a párkányig, onnan pedig át a tetőre. Nyissuk ki az ablakot és másszunk be, várjuk meg míg az egyik őr nem figyel a másikra, és lőjük le először a másikat. Másszunk le a ládáról,

élesítsük a bombát, és menjünk át a nagyobb terembe. Menjünk tovább a kétszárnyú ajtón, és először menjünk egy kicsit tovább, élesítsük a második bombát, majd menjünk vissza a most balra lévő ajtóhoz. Az itteni teremben is van egy bomba.
Menjünk fel a lépcsőn, ahol majd egy irodába juthatunk, a második asztal sarkáról vegyük fel a mappát.
Az iroda végénél forduljunk balra, menjünk a folyosó végére, és lőjük le a lakatot, vagy használjuk a hajcsatot. Menjünk be és lőjük le azokat a fickókat a távcsövessel, akiket látunk (ha látunk).
Menjünk vissza és forduljunk balra, végig a rámpán, majd ki a kikötőbe. Keressük meg az itteni bombát, és vegyük fel a kétszárnyú ajtó melletti ládákról a levelet.
Most már nincs más dolgunk, csak hogy visszajussunk épségben a kiindulási ponthoz. Az irodában látjuk, hogy egy őr és egy hájpacni beszélgetnek. Miután elintéztük őket, nézzünk be a szürke ajtó mögé, egy filmet találhatunk.
Vigyázzunk, mert elég sok őr lesz a visszaúton. Ha visszaértünk a kocsihoz menjünk oda az ajtóhoz, és nyissunk be.

Scene 3

Menjünk fel a lépcsőn, majd be az ajtón. Várjuk meg, amíg a két fickó megbeszélik a dolgaikat, majd lőjük fejbe azt, amelyik az irodában maradt, ha odamegy a kamerához közelebbi szekrényhez. Vegyük fel itt a mappát és a dossziét.
Menjünk ki arra, amerre a másik munkás eltűnt, és intézzük el, majd ki az udvarra. Ha hoztuk magunkkal azt a kilőhető kampót, akkor a balra lévő csövön használhatjuk is, majd átugrálva a kiálló gerendákon, bejuthatunk a fenti nyílásba. Csak a probléma az, hogy ha sikerült ráugranunk a gerendára, akkor az egy kis idő múlva le is szakad (ember legyen a talpán, aki meg tudja csinálni). Meg lehet próbálni, nem lehetetlen.
Menjünk el a lépcső alatt, óvatosan, nehogy a fenti őrök észrevegyenek. A konténereknél keressük meg a balra lévő lejárót, majd odalent a lépcsőnél ne menjünk tovább, hanem menjünk ki a szabadba, az ajtóról távolítsuk el a lakatot a szokásos módon, és másszunk fel a létrán.
Odafent álljunk a vonat fölé, és várjuk meg a darut, amikor elég közel ért a konténerrel, akkor ugorjunk rá.
Az utazás végén sikerül bejutnunk a hajóba.

Scene 4

Menjünk vissza ahhoz a fickóhoz akit leütöttünk (mögöttünk a saroknál), és vegyük el a fegyverét.
Lőjük le a járőröző őröket. Onnan, ahonnan indultunk, ha elindulunk jobbra, és a konténerek által behatárolt „utcát" követjük, valamint a hármas elágazásnál balra fordulunk, akkor balra a

beugróban megtaláljuk az első kék hordót, amit le kell fényképezni (ha így nem sikerül megtalálni, akkor járjuk körbe az egész termet). Ezután keressük meg az ajtót, és menjünk be balra. Néhány őr fog jönni, várjuk őket megfelelően. Menjünk tovább (ne menjünk balra) és a teremben vegyük fel a szekrények mellett a földről a levelet. A szekrényekhez közeli narancssárga ládák mellett van a sárga hordó, ezt is fényképezzük le. Menjünk ki a lenti nyitott ajtón, és keressük meg a piros hordót a teremben (őrök lesznek), majd a lépcsőn menjünk fel a platformra, és a liftet hívjuk le. Odafent lesz a zöld hordó (ezek általában csak körülbelüli helymeghatározások, mivel véletlenszerűen mindig máshol vannak).

Menjünk vissza az ajtóhoz amin bejöttünk ide, és innen a balra lévő sarokban van egy nyitott szellőzőjárat, amin másszunk be. Az első két beugró jobbra egy-egy ventilátor, míg a harmadiknál forduljunk le. Kimászva menjünk el jobbra a csöveken, másszunk le, majd kússzunk el a cső alatt. A lakatot csak az öngyújtó második funkciójával lehet eltüntetni, a lángvágóval. Forduljunk jobbra, fel a létrán, majd balra és fel a létrán, végül be az ajtón.

Ha jobbra lopakodva indulunk el, akkor az őrt félhátulról elkaphatjuk. Menjünk tovább a folyosókon, majd a létrával szembeniből a csőről vegyük el a levelet. Most már csak felfelé kell mászni.

Scene 5

Ismét elkaptak minket, és szokásukhoz híven, megint minden felszerelésünket elvették. Ráadásul a hajó is süllyed. Vegyük fel a szobában a padlóról az öngyújtót (ha nem látjuk, csak körbe kell járni a szobát). Nyissuk ki vele az ajtót, és menjünk jobbra. Várjuk meg, amíg a cső felrobban, és menjünk be jobbra az ajtón, át a termen, majd balra be a lyukon, vegyük fel a levelet, aztán ússzunk tovább, és a teremben vegyük fel a fegyvert, a lőszert és a borítékot. Menjünk vissza, majd tovább jobbra a folyosón. Nyissuk ki az ajtót, ússzunk át a szobán oda, ahol még ép a platform, és az elektromos dobozon nyomjuk le a kart. Ugorjunk innen balra a gerendára, majd a hídra, és ki az ajtón. Menjünk tovább, és a lyukon ugorjunk le. Itt lesz egy pisztoly és hozzá a hangtompító (ha még nincs meg a másik). Menjünk ki, lőjük le az őrt, majd tovább a folyosón. Amikor meglátjuk a csövet amiből gőz száll ki, lőjünk bele. Ússzunk azonnal felfelé a lyukon, majd mikor kimentünk az ajtón, rögtön csukjuk be. Most már csak meg kell keresnünk a rádióstermet és „használni" a rádiót, de előtte menjünk tovább, és a következő teremből vegyük fel a mappát.

A lebukás

Scene 1

Várjuk meg, amíg a másik fickó bejön a szobába, majd intézzük el. A szemben lévő szobában van egy boríték. Ezután menjünk tovább, át a kétszárnyú ajtón, menjünk le a részeg fickóhoz, lőjük le az ajtóról a lakatot, és menjünk be a raktárba. Felmenve a lépcsőn jobbra forduljunk, majd a saroknál óvatosan, mert szemben fent az erkélyen lesz egy fickó. Ha azt elintéztük, forduljunk meg (háttal legyünk a folyosónak), és kezdjünk el hátrafelé menni, miközben felfelé célzunk az előző erkély magasságában. Ha a bal oldali (jelenleg jobbra) folyosó végén az ajtó nyitva van, akkor menjünk be és vegyük fel a levelet (ha nincs, akkor menjünk tovább, amíg ki nem jönnek onnan a fickók).
Továbbmenve a folyosókon menjünk oda a balra lévő kandallóhoz, mert a karosszék mellett ismét egy levél van. Innen balra fordulva, bal oldalt az ajtón bemenve a jobb távolabbi sarokban a kialudt kandallóban (a sötétben) ott van mikrofilm (203-as szoba)!!
Menjünk vissza a 207-es szobába, másszunk ki az ablakon (szemben egy fickó van az ablakban), majd a párkányon induljunk el balra. A kanyarnál siessünk, mert leszakad alattunk. A tűzlétránál nézzünk fel a szemben lévő házra, ott egy mesterlövész a bal oldali ablakban, valamint egy hurok, amibe beakaszthatjuk a kézi kampókilövőnket (de csak ha kimegyünk a párkányra vele szembe).

Scene 2

Menjünk keresztül a padláson, balra, majd az ablakon át ki a tetőre. Lőjük le a fickókat, majd menjünk be a másik ablakon (kifelé nyílik). Menjünk fel a lépcsőn, majd nyissuk ki a szellőző ajtaját. Másszunk be, és addig menjünk (lehet az öngyújtót használni világításnak), amíg meg nem halljuk, hogy „she's in the air duct" és ekkor gyorsan menjünk hátra. Várjuk meg, míg töltenek, és akkor menjünk tovább.
Kiérve a szellőzőből jobbra két fickó lesz, az egyik közvetlenül mellettünk. Ugorjunk át az ereszcsatornára, majd onnan át a lenti kis házikó tetejére. Az alacsonyabb végéről leugorva most már nem halunk meg. A házikóban vegyük le a falról a papírt. Ezután menjünk tovább ahhoz a falhoz, ahol két lugas van. Másszunk fel, menjünk az ereszen a két ablak közé, és ott menjünk fel a tetőn (a végén kúszva). Vegyük fel a hulla melletti mappát, és menjünk tovább az itteni ereszen egészen az ablakig, ahol menjünk be. Lőjük le bent a fickókat, majd a másik ablakon ki, tovább az ereszen, a végénél pedig be a szellőzőbe.
Addig menjünk a szellőzőben, amíg le nem szakad. Vegyük fel a konyhából az aktát. Menjünk ki, és vegyük fel a mappát a szék mellől. Amikor a nagy terembe érünk vigyázzunk, mert odafent az erkélyen elég sokan lesznek. Lőjük le mindet, mire kinyílik az

ajtó, és betámolyog rajta a szokásos részeg fickó. Menjünk a kijárat felé.

Scene 3

Miután elsüllyesztettük a tengeralattjárót, ússzunk fel, majd be a lyukon. Ott is ússzunk felfelé, és miután kinyitottuk az ajtót, ússzunk jobbra. Tovább a folyosón, amíg meg nem látjuk az ajtót jobbra. Odabent vegyük fel a hajózási nyilvántartót az asztalról (ki is törhetjük az ablakot, és kiúszhatunk rajta). Ha kimegyünk, ismét jobbra lesz egy lépcső, de vigyázzunk, mert a cső ránk fog esni, ezért ússzunk alacsonyan, majd amikor megmozdul a cső, gyorsan hátra.
A raktárterembe érkezve ússzunk jobbra, és vegyük fel a targonca melletti levelet. Vigyázzunk a három cápára! A lépcsővel szemben a konténerek között van egy filmtekercs, az egyik nyitott konténerben kell lennie egy tervrajznak. Ha sikerült megölnünk a cápákat, ne felejtsük el felvenni a tetemekből a szigonyokat, mert elég kevés a lőszer a szigonypuskához. Keressük meg a terem másik végében lévő szellőzőt, és ússzunk be rajta, majd tovább, amíg az ellátóterembe nem érünk. Vegyük fel a polcról a szalagot (lehetséges, hogy a tárgyak nem mindig ugyanazon a helyen vannak, ha a raktárban volt, akkor itt nem lesz). Menjünk ki az ajtón, forduljunk jobbra, ússzunk be a lyukon, majd felfelé. A konyhából vegyük fel az aktatáskát és az ellenszert (nem biztos, hogy itt lesznek). Az ellenszer mérgezés esetén tehet jó szolgálatot. A másik nyitott ajtón bemenve egy lépcsőhöz érünk, amin nem tudunk ugyan továbbmenni, de azért jól nézzünk szét. Folytassuk tovább utunkat a folyosón, egészen a kapitány szobájáig. Ott vegyük fel a levelet a sarokban lévő szekrény alsó fiókjából, valamint az ágy felett úszó hajónaplót. Ha kimegyünk, most már ügyelnünk kell a búvárokra, habár egyetlen jól célzott lövéssel ki lehet őket vonni a forgalomból (mindig vegyük el tőlük a lőszert). Csak követnünk kell visszafelé őket. Tehát mindig menjünk arra, amerre búvárokat látunk, és hamarosan eljutunk egy ajtóhoz, ami eddig nem volt nyitva. Ússzunk tovább, amíg el nem érjük a raktárt, ami teli van ládákkal. Ússzunk a terem másik végébe, lefelé, majd a balra lévő ajtón be. Amikor a folyosón úszunk, egy robbanás el fogja zárni az utat, úgyhogy tempózzunk vissza a sarokhoz, és nézzünk fel. A szellőzőn keresztül ússzunk tovább, majd a folyosón, amíg a zárt ajtót el nem érjük. A lyukon ússzunk be, majd fel.

Egy befolyásos ember

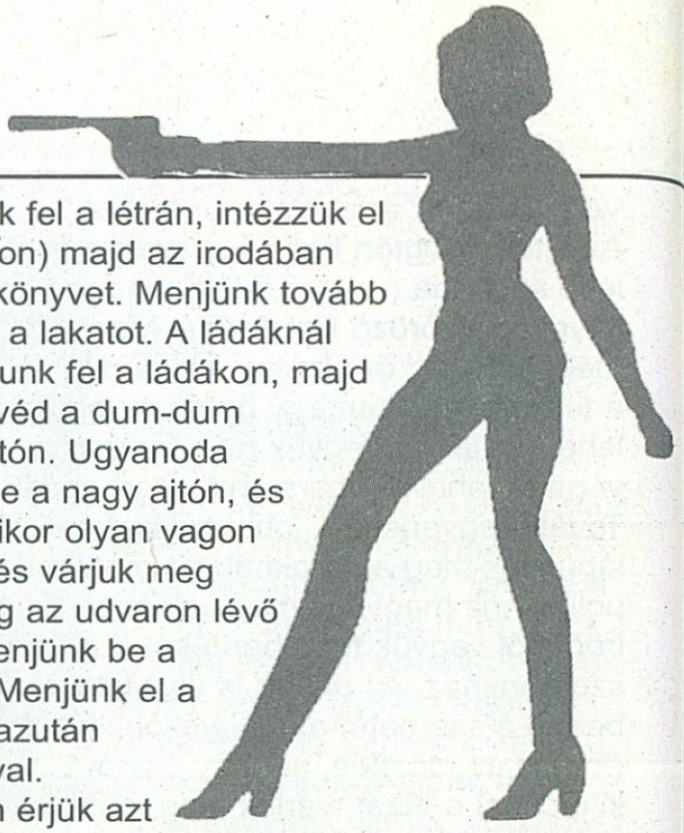
Scene 1

Ezúttal kénytelenek leszünk lopakodni (kapcsoljuk ki a futást), tehát lopóznunk kell, és senkit nem szabad megölnünk, különben vége a pályának.

Vegyük fel az asztalról a borítékot.
Az ajtóból rögtön kétfelé is lehet menni. Mondjuk menjünk el balra, és menjünk a saroknál lévő szobába (az ajtó felett kamera van), majd a másik ajtóhoz, és várjuk meg, amíg a folyosón járőröző őr lefordul. Menjünk át a férfi toalett-be, és jobbra a falhoz lapulva várjuk meg, amíg az őr elmegy, ekkor menjünk oda a három deszkához, és borítsuk el őket. Ebben a teremben is van egy őr, de az oszlopok mögé bújva, és a deszkákhoz lapulva könnyen ki lehet cselezni. Vegyük fel a tervrajzot a deszkahalomról, majd lopózzunk a terem másik végébe, ahol a jobbra lévő ajtón menjünk ki.
Tovább egyenesen, jobbra a biztonsági őrök szobájába ne nyissunk be, hanem balra lapuljunk meg a saroknál (ne menjünk be az ajtónyíláson). Várjuk meg, amíg a titkárnő a polcokhoz megy, és menjünk ezen az ajtón, majd az ezzel szemköztin is, és mindkét irodából vegyük fel a borítékot. Ezután menjünk a pult (az előbb itt volt a titkárnő) mögötti szekrényhez, és onnan is vegyük fel a borítékot. A falnál van egy szemetes, gyújtsuk meg benne a szemetet az öngyújtónkkal, és rohanjunk vissza az előző irodák valamelyikébe (fontos az időzítés, nehogy észrevegyen a kamera, amikor rohanunk vissza). Egy őr rohan ki eloltani a tüzet, várjuk meg, amíg elmegy a folyosón, és menjünk be a biztonsági szobába. Kapcsoljuk ki a kamerákat a falon lévő kapcsolóval. Ezután menjünk tovább a folyosón (el a pult mellett), a sarokban van Baron irodája, azután pedig az egyik teremben két kutató nézi az írásvetítő képét a falon. Ugorjunk fel az asztalra, és nagyon óvatosan vegyük fel az asztal sarkáról a borítékot. Menjünk vissza Baron irodájába, csukjuk be magunk után az ajtót, majd az asztalon lévő tolltartóval nyissuk ki a polc mögötti titkos termet. Eresszük le a kapcsolóval a lépcsőt, és felmenve nyissuk ki a három kerekablakos ajtót. Menjünk fel a lépcsőn, majd a folyosón be a balra lévő kis szobába. Várjuk meg, amíg az őr elmegy az ajtó előtt, és menjünk az udvarra. Ott rögtön forduljunk balra. Megkeresve a kapcsolót a falon, ugorjunk le a titkos irodába. Lapuljunk le, nehogy az őrök észrevegyenek. Az asztalon van egy mikrofilm, valamint egy távirányító, amit kapcsoljunk be. Erre egy makett fog előkerülni az asztal alól. Ezután menjünk ki az ajtón, le a lépcsőn vissza Baron irodájába, kapcsoljuk vissza a tolltartót, és menjünk vissza Goodman-hez (az irodába, ahonnan indultunk).

Scene 2

Várjuk meg amíg Goodman elintézi az egyik őrt, miközben lopózzunk oda az őrbódé mögé, és lőjük fejbe az üvegen keresztül a másikat. A benti kapcsolóval nyissuk ki a kaput. A robotpudlival „ejtsük szerelembe" a ketrecben lévő kutyát, és vegyük fel a levelet a ketrec elől (leguggolva a legbiztonságosabb, a kamerák miatt). Menjünk be a kapun, majd az ajtón. Menjünk tovább ki, míg egy nagy rakodóhelyiséghez nem érünk. Itt két őr van, várjuk meg, amíg az ajtóban álló nem figyel ide, és egy pillanatra mutassuk meg magunkat a másiknak, majd guggoljunk a hordók fedezékébe. Várjuk meg amíg odajön az őr, és öljük meg. Ezután már elintézhetjük a másikat is. Menjünk be az ajtón (amelyik fölött nincs kamera), és odabent intézzük el a sérült gépek közötti őrt. Menjünk le a rámpán, várjuk meg amíg az őr bemegy a kamera alatti folyosón, és menjünk utána. Intézzük el, majd fel a létrán, amikor az őr elment (a kamerára ügyeljünk). Fényképezzük le a könyvet. Menjünk vissza az égő géphez.



Nyissuk ki a lakatot az ajtón (a hajcsattal), másszunk fel a létrán, intézzük el a fickókat (várjuk meg, amíg a másik kinéz az ablakon) majd az irodában vegyük fel a levelet, és fényképezzük le a második könyvet. Menjünk tovább az ajtón, majd amerre a rakodósín vezet. Nyissuk ki a lakatot. A ládáknál lehet találni egy testeltüntetőt (body remover). Ugorjunk fel a ládákon, majd át a szellőzőrácshoz. Vegyük fel a kötszert (ez megvéd a dum-dum golyóktól). Menjünk le a rácson, és menjünk ki az ajtón. Ugyanoda kerültünk, ahonnan az elején elindultunk. Menjünk be a nagy ajtón, és ugorjunk át a vonaton keresztül a másik oldalra, amikor olyan vagon jön, amelyiken nincs rakomány. Nyissuk ki az ajtót, és várjuk meg amíg az őr bejön, majd lőjük fejbe. Várjuk meg, amíg az udvaron lévő másik őr odamegy a rácsos kapuhoz, és lőjük le. Menjünk be a balra lévő ajtón, vegyük fel a borítékot az asztalról. Menjünk el a tartályok mellett, és az utolsónál várjuk meg az őrt, azután gyorsan intézzük el a másikat is a távcsöves puskával.
Másszunk fel a létrán, menjünk tovább, amíg el nem érjük azt a folyosót, ahol balra egy nyitott ajtó, szemben pedig egy kamera van. Menjünk be az ajtón, és várjuk meg az őrt, amíg bejön (a bezárt ajtót csak kódtörővel lehet kinyitni). Ezután fényképezzük le a folyosó végén lévő rácsos szobában a harmadik könyvet. Most már csak vissza kell menni az udvarra, és távozni a rácsos kapun.

Scene 3

Menjünk oda a kocsihoz, nyissuk ki az ajtót, és vegyük fel a levelet, majd a csomagtartóból az aktatáskát is. Ezután menjünk el balról a sövény mellett, és a kukából vegyük fel a borítékot.
Csengessünk be, és az ajtót nyitó szolgának mondjuk azt, hogy egy magazintól jöttünk, és a tökéletes élettörténetre (perfect lives series) lennénk kíváncsiak. Végül már bármit kérdezhetünk az öregtől.

A mackós

Scene 1

Intézzük el az udvaron az őröket, majd az irodából vegyük fel a tervrajzot. A garázsajtón menjünk be, fel a létrán, és az állványzat végéről vegyük fel a levelet, majd lent, mögötte a sarokban lévő liftaknából a másikat. Keressük meg a járó motorú targoncát, és indítsuk el, mire az nekilódul az ajtónak és felemeli azt. Menjünk le a lépcsőn, a félkész irodából vegyük fel az asztalon heverő borítékot. Keressük meg az elkerített két gépet, szedjük le a lakatot és a kapcsolóval kapcsoljuk be az áramot. Menjünk fel a lifttel, a ládákon keresztül átjuthatunk a kerítésen, és így újra visszakerültünk a kiindulási pontra. Menjünk oda a kocsiknál lévő kerítéshez, itt is szedjük le a lakatot, majd menjünk fel a lifttel.

Scene 2

Itt végre szemtől szembe találkozhatunk „Hildegard"-dal. Fegyvereink hatástalanok ellene, úgyhogy más megoldást kell találnunk. Balra a sarokban a kapcsolóval áramot juttathatunk

a terem közepén lévő víztócsába, ezután már csak bele kell csalogatni a molett nőszemélyt. Ez nem nehéz dolog, csak az oszlop mögé kell állni, és máris belesétál a tócsába. Ezt a „bekapcsolom a kapcsolót és belecsalogatom" módszert addig kell csinálnunk, amíg fel nem robban. Az egyik deszkahalomról vegyük fel a levelet, majd menjünk be a lyukon, amit kirobbantott a tonna-donna. Menjünk fel a lifttel.
A csalogatásnál a lényeg az, hogy mindig mozgásban legyünk, lehetőleg fedezékben, mert fentről a munkások is lőnek ránk. Velük nem érdemes foglalkozni, mert mindig újak érkeznek a lelőttek helyébe.

Scene 3

Vegyük le az oszlopról a jegyzetet, majd a vasgerendákon menjünk tovább. Az első nagyobb teremben a kerítéses beugrónál vegyük fel a levelet. Később a lépcsőházban felmenve pedig egy aktát találhatunk. Menjünk vissza le, a korlátnál ugorjunk le a falra, majd a ládára és le. Keressük meg a bezárt ajtót idelent, szedjük le a lakatot, nyissuk ki a garázsajtót, odabent pedig vegyük fel a tervrajzot. Az ajtó felett nézzünk fel, és használjuk a kampót. Amikor felértünk, nyomjuk előre, különben visszaesünk. Intézzük el a munkásokat, majd a második állványról vegyük fel a levelet, s az ajtón menjünk tovább. A lépcsőházban a deszkákról nézzünk fel, és ismét használjuk a kampót. Ugráljunk fel a ládákon a magasabban lévő szintre, intézzük el idefentről a munkásokat (mérgezett golyókkal lőnek). A bal oldali gerendán induljunk el, menjünk át a pallón, ugorjunk át a balra lévő gerendára, majd a lifttel menjünk le. Végül másszunk fel a daru létráján.

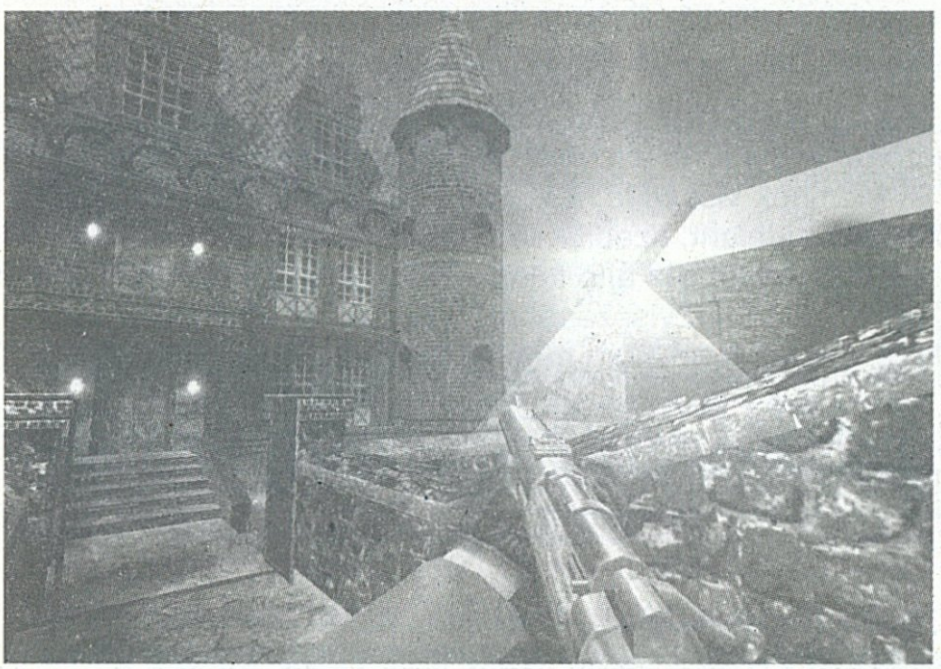
Scene 4

Menjünk be az ajtón, vegyük fel a dobozról a levelet, majd várjuk meg az őrt. Ezután menjünk be a kamera melletti ajtón, a földről vegyük fel a mikrofilmet (nem biztos, hogy van), majd menjünk ki (az ajtó felett kamera van). Másszunk le a leszállópályánál a létrán, menjünk be az ajtón. Először menjünk be a balra lévő ajtón, vegyük fel a dossziét a földről, és az ajtó mögötti kapcsolóval kapcsoljuk be az áramot az ablakmosó szerkezetbe. Ezután menjünk be az ajtótól jobbra lévő ajtón, mert ha az öltözőben nem volt a mikrofilm, akkor itt van. Odabent intézzük el a fickót. Menjünk most ki a kétszárnyú ajtón, a vízből halásszuk ki a levelet, valamint az asztalon is lehet egy mappa. Menjünk vissza a leszállópályára, és robbantsuk fel a piros hordókat. Balra a ládákon ugorjunk fel, és a szellőzőt kinyitva másszunk keresztül a csövön. A végén szét kell lőni a lemezeket. A gép tetején lévő szellőzőn másszunk be (ugyancsak szét kell lőni), és fel a létrán. Menjünk a lift mögé, a vészkapcsolóval nyissuk ki a lift ajtaját, és várjuk meg, amíg feljön a lift, majd másszunk le a rácsot felnyitva. Menjünk át a túloldalra, hívjuk oda az ablakmosót a kapcsolóval, és használjuk.

Scene 5

Vegyük fel a borítékot az asztalról, és menjünk ki (balra egy mellény). Vigyázzunk az őrre, várjuk meg és intézzük el. Induljunk el balra, és jobb oldalon a második irodában vegyük fel az irattartót (de mindenhol nézzünk szét). Menjünk tovább a folyosón, az újságos polcoknál vegyük fel a padról az aktát. A következő folyosón a pad alatt is van egy. Menjünk be az irodahelyiségbe, majd a raktárban vagy másszunk le a létrán, vagy át a csövön.

Mindenféleképpen ugyanoda jutunk, csak az előzőnél az irodába, míg az utóbbinál az iroda előtti folyosóra. Az irodában az egyik íróasztal alól vegyük fel az aktatáskát. Csapjunk idebent egy kis zajt (például lőjünk), hogy az őr bejöjjön a folyosóról. A beugrónál lévő irodában (ahol kamera van a folyosó végén) vegyük fel a mikrofilmet.
Ezután a liftnél balra fordulva a női toalettben (az utolsó fülkében) vegyük fel az irattartót, majd a konferenciateremben keressük meg a levelet. A színpadnál lévő ajtón kimenve intézzük el az őrt, majd a legközelebbi szobában használjuk a kódfejtőt (miután kinyílt a liftajtó, ne felejtsük felvenni a kódfejtőt). Menjünk be a liftbe.



Scene 6

Intézzük el a fenti őrt (nyílpuskával), kimenve pedig várjuk meg, amíg a két őr szétválik, és az egyik felmegy az emeletre, a másik meg eltűnik a szemközti folyosón. Balra a lépcső alatt másszunk el, a férfi WC-ben intézzük el az őrt, majd menjünk fel a lépcsőn, és azt az őrt is likvidáljuk. Menjük ki a teremből. A folyosón lévő kameránál menjünk kicsit előre, majd gyorsan vissza fedezékbe, és várjuk meg az őrt. A kamera előtti szobából vegyük fel a levelet. A következő hasonló szobánál is intézzük el az őrt, majd felmenve a lépcsőn a fent járkáló őröket is. Menjünk vissza le, a következő szobában az asztal mögött lehet egy mikrofilm. Ezután a kamera melletti tolóajtón bemenve egy aktatáskát lelhetünk. A sarokban lévő szürke ajtó mögötti szobában kapcsolhatjuk ki a kamerákat. Most már alaposan szétnézhetünk mindenhol. Ha elértük a nagy termet, szisztematikusan intézzük el az őröket. Vegyük fel a borítékot az egyik asztalról, és a levelet az egyik szék melléről. Menjünk fel a lépcsőn. Az első tolóajtón bemenve az egyik szobában egy őr alszik. Az előtte lévő üveget elnézve igencsak másnaposan fog ébredni (már ha felébred még egyáltalán). A folyosó végén lévő ajtó Baron irodájába nyílik. Menjünk be, fel a lépcsőn, át a másik szobába, és a ferde képet felemelve használjuk a kódfejtőt, ezáltal az elefántagyarok mögötti titkos folyosó feltárulkozik. Amikor elérjük a termet, vegyük fel a napszemüveget, és használjuk az infralátás opciót. Menjünk át a lézereken a szemüveg segítségével, és mivel az utolsó terem lehetetlennek tűnik, a harmadik és a negyedik terem között a rácson másszunk le. Menjünk el a termek alatt, és a rácson másszunk fel. Vegyük fel a levelet, végül pedig készítsünk egy fotót a könyvről.

Menekítési kísérlet

Scene 1

Vegyük fel a mappát, és kellőképpen készüljünk fel az ügynökök érkezésére. Ezután menjünk először a vonat eleje felé (kinézve az ablakon a menetiránynak megfelelően). Vegyük fel a jegyellenőr szobájából az utaslistát, majd induljunk el visszafelé. Lehetőleg a jegyellenőrt kerüljük el! Várjuk meg amíg egészen hátramegy (abba a kocsiba, ahol az ülések az ablakok felé néznek), és amikor jön visszafelé, bújjunk el a WC-ben. Ha elment előre, akkor mi elindulhatunk hátra. Közben azért nézzünk be az ülések közé. A második fülkés kocsiban megtaláljuk az áhítozott jegyet, úgyhogy most már nem kell tartanunk a jegyellenőrtől. A harmadik fülkés kocsi első fülkéjébe menjünk be, beszéljünk az ügynökkel. Utána induljunk a vonat eleje felé, ahol az ellenőr szobája volt, és menjünk be a második fülkébe. Végül ismét menjünk a vonat vége felé, közben ügyelve az érkező ügynökökre. Most már nyitva van a harmadik fülkés kocsi után az ajtó. Menjünk keresztül a poggyászkocsikon, ugorjunk át a különálló vagonra, és kapcsoljuk le a vonatról (tekerjük el azt a kereket).

Scene 2

Ugorjunk le a kocsiról, mielőtt még megállna. Távolról intézzük el a két munkást, amikor elindulnak a kocsi mellett. Lőjük le az alagutat lezáró deszkákat, vegyük le a jegyzetet a falról, és menjünk végig az alagúton. Intézzük el a hídon lévő munkást (akkor, amikor nem látja majd a hulláját a kamera), lehetőleg halk fegyverrel. Másszunk fel a létrán, át a hídon, és be a nagy épületnél lévő hordók melletti lyukon. Keressük meg a felvezető utat (leszakadt deszkák), vegyük fel a mikrofilmet a polcról, és menjünk ki. Intézzük el a munkásokat, és az udvarra kiérve rögtön menjünk el jobbra (a deszkahalom és a fal közé), majd ismét jobbra. Ugorjunk át a kerítésen a deszkákon keresztül (lent két őr áll), és intézzük el először a balra lévő őröket, majd pattanjunk fel a motorra. A kanyarban lévő sziklánál szálljunk le, és lőjük le a sorompónál lévő őröket. Nyissuk fel a sorompót, és motorozzunk tovább. Közben meg-megállhatunk elintézni a fickókat az út mellett, de el is hajthatunk mellettük, egy kis szerencsével sérülés nélkül megúszhatjuk (sőt, még el is üthetjük őket!). Amikor meglátjuk a helikoptert, hajtsunk balra az épület alá, intézzük el fent az őröket, és az egyiktől szerzett aknavetővel (mással is lehet) lőjük le a helikoptert. A kapcsolót megnyomva az épülettel szemközti kis szikla szétnyílik, amin használjuk a kódfejtőt, majd menjünk be a kapun a hegybe.

Scene 3

Menjünk végig a függőfolyosón, és várjuk meg amíg az őr feljön. Intézzük el a lentivel együtt. Az őrbódéban vegyük fel a mikrofilmet, majd nyissuk ki a páncélajtót. Lőjük le a folyosón lévő őrt, majd menjünk be a szobába (a sarokban kamera van), és vegyük fel az öngyújtót az asztalról. Menjünk ki a másik ajtón, és intézzük el az őröket. Ha van nálunk kameraelhárító, akkor ki is vonhatjuk a két kamerát idefentről. Menjünk le a raktárba, keressük meg a lakatos ajtót, és az öngyújtóval vágjuk le a lakatot. Menjünk be, az asztalról

vegyük fel a belépőkártyát, és kapcsoljuk ki a kamerákat. Menjünk vissza, ki a raktárból, keressük meg a liftet, és menjünk fel vele. A liftből kilépve először menjünk balra (vigyázzunk a fenti őrökre), és lent nyissuk ki a lakatot. Vegyük fel a lőszert és a tervrajzot. Menjünk vissza, tovább a folyosón, míg két kutató fel nem robbantja magát egy félresikerült kísérlet következtében. Menjünk be az ajtón, majd jobbra. Kutassuk át a szobákat, és a női WC-ből vegyük fel a nyuszimamuszt (ezzel halkabban tudunk járni). Keressük meg a liftet, és menjünk le. Az elágazásnál menjünk balra, nyissuk ki a lakatot. Végre megtaláltuk Dr Schrenker-t! Nézzük át a szobát, és a kódfejtőt használva nyissuk ki az ajtót. Lehetőleg ne lépjünk rá a lapokra, amikor az áram beléjük csap. Menjünk fel a lépcsőn, végig a folyosón, és ismét használjuk a kódfejtőt. Visszajutottunk oda, ahol kiléptünk a liftből, csak ha felmegyünk a lépcsőn, akkor a jobbra lévő ajtó most nyitva van. Már csak ki kell jutnunk Dr. Schrenker-rel.

Egy kis gond a trópusokon

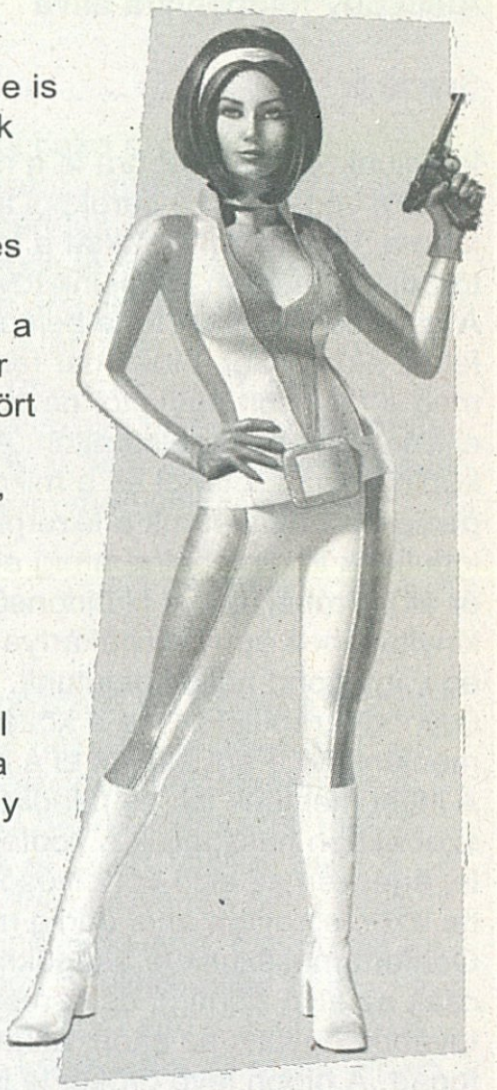
Scene 1

Várjuk meg a munkást a ládánál, és intézzük el a másikkal együtt, majd átmenve a túloldalra menjünk be az ajtón. A kameránál menjünk be a balra lévő ajtón, vegyük fel a kódfejtőt (ha nincs nálunk) és a levelet. A kamera alatti ajtó mögött egy raktár van, ahol jobbra a végében lévő lifttel kell majd később felmenni. Nézzünk szét a raktárban, majd a kamerától jobbra lévő ajtón menjünk be. Itt van két olyan ajtó is, amin a kódfejtőt kell használnunk. A fentinél egy kapcsolóhoz (a ládák között lőszer lehet), míg a lenti mögött a rádióhoz juthatunk, amit lőjünk szét. Menjünk vissza a raktárba a lifthez, és menjünk fel vele. Fent a másik liftnél lévő őrt elintézve az leszakad. Ugorjunk át a létrához, másszunk fel, és menjünk ki az ajtón. Jobbra van egy ajtó, balra pedig el lehet menni a ládák mellett. Mindkét útvonallal ugyanoda jutunk, fel az irodához, itt vegyük fel a tervrajzot és a kódfejtőt (ha nem lenne nálunk) és nyissuk ki vele az ajtót, majd menjünk ki.

Scene 2

Várjuk meg a láda mellé bújva az őrt, és intézzük el a többivel együtt. Mielőtt továbbmennénk, lőjük le a toronyban lévő fickót is. Menjünk tovább az úton, várjuk meg amíg a két őr szétválik, és intézzük el őket. Figyeljünk a toronybeli őrökre! A kanyar után, ahol a két őr volt, menjünk el balra a szikla mellett, és vegyük fel a levelet a földről. Menjünk tovább, intézzük el a kapunál lévő őröket, és mivel a kaput nem tudjuk kinyitni, menjünk el jobbra a járaton. A deszkáról vegyük fel a borítékot, majd a függőhídhoz érve minél hamarabb lőjük le a túloldalon lévő őröket. Keljünk át a hídon, de nagyon figyeljünk a zöldes deszkákra, azokra ne lépjük, mert leszakadnak. Amikor elérjük az utat, lőjük le az őröket, és kövessük az utat. Az inka templomot is tisztítsuk meg. Menjünk fel jobbra a rámpán, ismét jobbra a figyelőfülkéhez. Vegyük fel az aktát, menjünk vissza a rámpánál lévő ajtóhoz. Vigyázzunk a bent lévő őrökkel! Az ágyaknál vegyük fel a levelet, majd az omlásnál menjünk le. Kövessük a vizet, amíg meg nem látjuk a tó közepén kiemelkedő szirtet, innen jobbra, a kis földnyelven vegyük fel a mappát. Menjünk oda a sziklafalból kilógó csőhöz, és használjuk a kampónkat.

Scene 3



Menjünk végig a csőben, a lakaton használjuk az öngyújtót (ne is tegyük el), majd másszunk le egészen a vízig. Mindegy melyik irányba indulunk el, csak gyorsan tegyük. Kövessük a vörös jelzőfényeket, amíg meg nem találjuk a lefelé vezető csövet. Ugorjunk le, ússzunk ki (a levéllel ne törődjünk), fel a létrán, és az öngyújtót használva vágjuk le a tartógerendákat lezáró lakatokat (összesen nyolcat), majd azonnal menjünk le vissza a vízbe. Miután sikerült megakadályoznunk a kilövést, most már felvehetjük a levelet a vízben. Menjünk fel a létrákon, be a kitört ablakon. Menjünk le a lépcsőn, az étkezőben vegyük fel a mappát, és használjuk az ajtónál a kódfejtőt. Ha nincs nálunk, akkor balra fent találhatunk egyet.

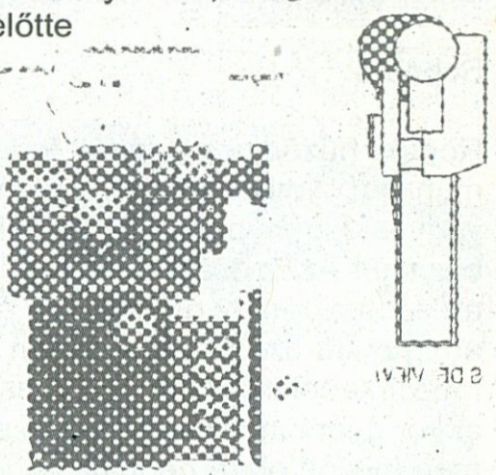
Scene 4

Rögtön húzódjunk a ládák fedezékébe és várjuk meg a munkást. Amikor megáll a ládák között, lőjük le a nyílpuskával vagy a szigonypuskával. Senkinek nem szabad észrevennie a bázison! Azaz észrevehetnek, csak lövés ne dördüljön el, vagy az adott személy ne érje el a riasztó gombját. Várjuk meg, amíg balra az őr beér teljesen a kamera alá, és a ládák fedezékéből intézzük el. Ha esetleg a másik őr észrevenné, akkor gyorsan rohanjunk oda a falon lévő gombhoz, és még mielőtt odaérne lőjük le. Az udvaron (fedezékből) intézzük el a megmaradt őröket. Amint a két kutatóhoz közeledünk, be fognak menni az épületbe (ne vegyenek észre). Irány a jobbra lévő kis beugró, be az ajtón, és vizsgáljuk át az épületet. A kutatókat le is lehet lőni, de nem muszáj. Menjünk vissza az udvarra, ott be a fedél alatt lévő ládákhoz, és lőjük le a mászkáló fickót (lehetőleg balra a polcnál). Induljunk neki a folyosón, majd rögtön húzódjunk fedezékbe és várjuk meg az őrt (az oszlop mögül már előbb el lehet intézni). Rohanás tovább, és az ajtóból várjuk meg, amíg az őr bemegy a csövek mögé. Lopózzunk ki úgy, hogy közben már a folyosó másik vége felé célzunk, és lőjük le az őrt, majd a másikat is. Nyissuk ki az ajtót, fel a lépcsőn, nézzünk ki a sarokról, majd vissza az ajtó mögé fedezékbe. Várjuk be a kutatót, intézzük el, és újra menjünk fel a lépcsőn. A sarokról várjuk meg, amíg a másik kutató odamegy a ládákhoz (ügyeljünk rá, hogy az őr ne legyen itt), és halkan intézzük el. Ezután gyorsan lőjük le a fent járkáló őrt, és amikor a másik visszajön, akkor azt is. Nézzünk szét ezen a területen is, másszunk fel a létrán, és a kis szobában használjuk a rádiót. Menjünk le, fel a rámpán, keresztül a folyosón, és a saroknál bújjunk el a hordók mögött. Várjuk be a kutatót, intézzük el, majd lopózzunk a terem bejáratához. Kukucskáljunk ki balra, és amikor az őr a terem másik végében megáll, lőjük fejbe. Kússzunk oda a lépcső tetejéhez, és figyeljük meg a lenti őrt, amikor valamelyik sarokban megáll, lopózzunk oda a kutatóhoz, és lőjük le. Most már csak a lenti őrt kell lopózva elintéznünk. Induljunk tovább a folyosón, és az öltözőben intézzük el az űrhajós fickót.

Alacsony földpályára állva

Scene 1

Induljunk ki, majd jobbra le a rámpán. A kék ruhásokat ne bántsuk, hanem vegyük fel a sarokból a levelet. A körfolyosónál induljunk el jobbra, vegyük fel az aktát a telefonok mellől, a lifttel még ne törődjünk, hanem induljunk tovább a folyosón, keressük meg a bárt. A bárpultról vegyük fel a belépőkártyát, és fent a szófa mellől vegyük fel az aktatáskát. Most már felmehetünk a telefonoknál lévő lifttel (van még a folyosón egy ajtó, de oda még ne menjünk). Fent balra induljunk el, menjünk be az első ajtón. A balra lévő szobában vegyük fel a kódfejtőt az asztalról és a mikrofilmet a polcról. A középső teremben pedig hozzájuthatunk a lézerpisztolyhoz. Most már kimehetünk a folyosóra, és induljunk tovább balra, amíg el nem érjük a biztonsági ajtót (előtte őr áll). Próbáljuk hát ki újdonsült fegyverünket! Az ajtó kinyitásához egy belépőkártya kell, de mivel nálunk van egy, így gond nélkül bejutunk. Odabent súlytalanság van, úgyhogy „repüljünk" be a középen lévő oszlop belsejébe, és menjünk fel. Fent kapjuk el a repkedő levelet, és menjünk ki. A lifttel menjünk fel, és mindkét oldalra nézzünk majd be. A szobákban használjuk a kódfejtőt, majd menjünk vissza le, egészen az első körfolyosóig (ahol a bár is volt). Menjünk be azon az ajtón, ahol eddig még nem voltunk, és le a lifttel. Odafent másszunk le a ládákhoz a létrán (ne teljesen, csak az első szintig), és keressük meg a levelet. Ha továbbmegyünk az ajtón, akkor egy csöppnyi otthoni környezet fogad. A hídon lévő őröket le is lőhetjük. Nézzünk szét, majd másszunk vissza fel. A nagy teremből jobbra nyíló ajtó mögül vegyük fel a mappát. Menjünk tovább, és hamarosan ugyanoda jutunk, ahol az előbb voltunk (vissza a természethez), csak most fent vagyunk a hídon. Vegyük fel a levelet a korlátról, és induljunk tovább, amíg az összekötő hídhoz érünk, itt egy pillanatra megcsodálhatunk egy meteoresőt. Csak ne sokáig ámuljunk, mert az egyik eltalálja a folyosót mögöttünk, úgyhogy rohanás.



Scene 2

Fussunk, ahogy csak tudunk, egyenesen, jobbra, majd balra. Valaki megteheti, hogy elmeneküljön a felrobbanni készülő űrállomásról, de azok nem mi vagyunk. Menjünk keresztül a mentőkabinok termén, és fel a lifttel. Vegyük fel az ellenszert, és induljunk vissza a lifthez. Ám az, amikor odaérünk leszakad. Másszunk be a résen, és ugráljunk fel a liftakna falán a peremeket használva (az ajtótól jobbra lévőre ne ugorjunk, mert leszakad). Mikor sikeresen felértünk, már beszállhatunk az egyik mentőkabinba.

Alpesi intrika

Scene 1

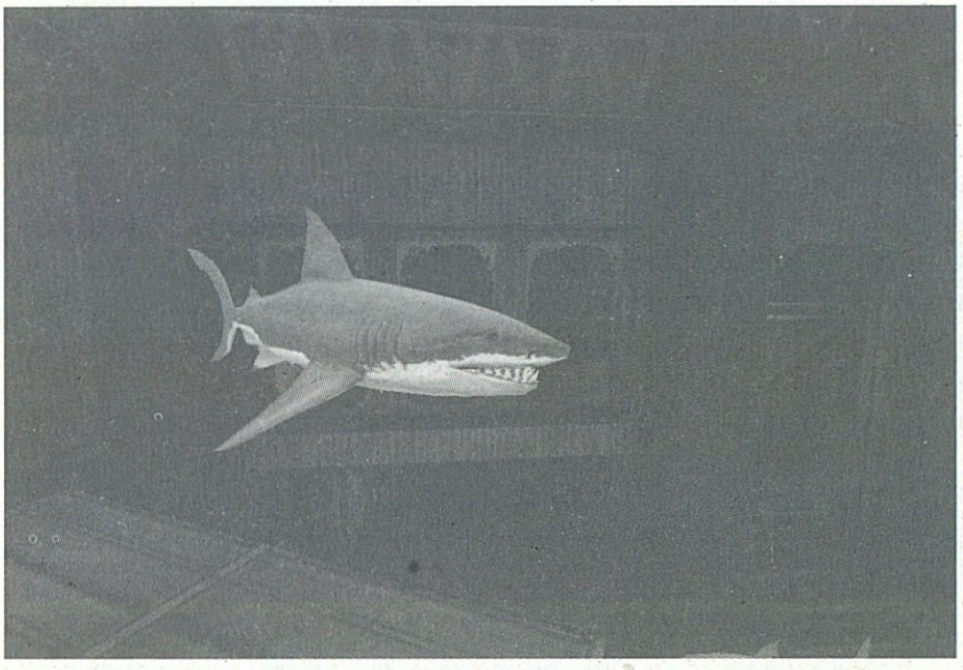
Várjuk meg amíg a báróné és az emberei elmennek. Menjünk el balra a sarokba, és menjünk ott le (elég nehéz elsőre észrevenni a lefelé vezető járatot). Intézzük el az utcán lévő őröket, majd a kisbusz melletti ajtón menjünk be. Amikor kiértünk az udvarra, fel a lépcsőn, és a szobából vegyük magunkhoz az aktatáskát. Menjünk le, tovább az előző szoba alatt. Kiérve egy újabb udvarra, lőjük le jobbra a kapuban álló fickót. Menjünk be a mögötte álló házba, bent vegyük fel a levelet a padról, majd fel a lépcsőn. A polcról vegyük el a távcsövet, és menjünk ki az ajtón. Át a másik oldalra, be a raktárba, ahol másszunk ki a nyitott ablakon. A sikátor végében jobbra lévő ablakon pedig másszunk be (ezt az útvonalat jegyezzük meg, mert egy későbbi pályán még jól jöhet). Menjünk ki, el a tábla mellett. Be is mehetünk az ajtón, de nem muszáj. Lőjük le az őröket, az udvaron menjünk el a telefon mellett, át a kapun, menjünk be az ajtón.

Scene 2

Várjuk meg amíg a mászkáló őr odaér a másikhoz, és akkor lopózzunk fel jobbra a lépcsőn. Kutassuk át a szobákat, és a nyitott ablakon másszunk ki (előtte nézzünk el balra a kamerára). Egyenesen a ládáknál bújjunk el, és várjuk meg az őrt. Induljunk tovább, és a sarkon lévő őrt is intézzük el. Menjünk be az ajtón, vegyük fel az aktát az íróasztal mellől. Tovább a folyosón, itt jobbra egy raktár van, ahol akkor intézzük el az őrt, amikor balra a falnál megáll (az ajtóhoz legközelebbi oszlopon kamera van). A folyosó végén balra nyissuk ki az ajtót, a kétszárnyú ajtót egyelőre ne piszkáljuk, hanem menjünk tovább, és vegyük fel az asztaltól a táskának álcázható rakétavetőt. A kis szobában egy őr alszik, akár el is intézhetjük. Menjünk vissza a raktárba, és a terem másik végében lévő ajtó mögül vegyük fel a kódfejtőt, majd nyissuk ki a raktárban található másik ajtót. Lőjük fejbe az egyik őrt, és amikor a másik odarohan a testhez, azt is intézzük el. Menjünk be a kamera alatti ajtón, és használjuk a kódfejtőt. Ezután induljunk vissza a kétszárnyú ajtóhoz, nyissuk ki, és ha van nálunk kameraelhárító, akkor könnyű dolgunk lesz. Használjuk az ajtó feletti kamerán, amikor a járőröző fickó már messzebb jár, majd intézzük el őket. Ha nincs nálunk akkor, amikor a fickó odaér az ajtóhoz (úgy hogy ne lásson minket), csapjunk zajt, így már el tudjuk őket intézni anélkül, hogy a hullájuk a kamera előtt maradna. Már csak be kell mennünk a szemközti kapun.

Scene 3

Lőjük le az udvaron a fickót, és menjünk oda a szemben lévő épülethez, ahonnan balra az erkélyen lévő fickót is lőjük le. Utána menjünk el balra, a ládák fedezékéből lőjük le először a másik erkélyen lévő őrt, majd intézzük el a másik kettőt is. Várjuk meg amíg az ajtóból kirohan egy fickó, és intézzük el. Menjünk be az ajtón, fel a lépcsőn. A teraszon lévő ajtón is menjünk be, és az ajtó mögé bújva várjuk meg a bal oldali ajtóból érkező őrt. A jobbra lévő ajtó mögött is intézzük el az őrt, majd menjünk a bal oldalihoz, és azokat is lőjük le. Az



ajtó fedezékéből először azt, amelyiket látjuk, majd amikor odamegy a másik, akkor azt is. Másszunk ki az ablakon a szegélyre, és ugorjunk le az udvarra a tetőről. Várjuk meg a fickót. A két ház közötti útról felnézve az ablakban egy őrt láthatunk, intézzük el, majd annak az épületnek a falához tapadva kerüljük el a reflektorok fényét. Menjünk fel a lépcsőn a toronyba, ahol intézzük el a maradék őröket. Az udvaron lévő csatornafedelet eltávolítva ugorjunk le a csatornába. Ha egyből a vízbe estünk, akkor azonnal ússzunk a rács felé, és már messziről lőjünk az ajtót lezáró lakatra. A jégen lévő léken másszunk ki, és minél gyorsabban rohanjunk a szirteken, míg el nem érjük a völgyben megbúvó kis házikót, ahol végre felmelegedhetünk a jeges fürdő után.

Scene 4

Menjünk ki a házból, és pattanjunk fel a motoros szánra. Induljunk el a másik kanyon felé, mint amerről jöttünk. Amikor elérjük a hidat, szálljunk le és lőjük le innen a hídon lévő fickókat. Ha továbbmegyünk, most már ellenállással is számolhatunk, úgyhogy jobb lesz óvatosan haladni a szánnal. Ha elértük a kaput, használjuk a lakaton az öngyújtót. A háznál lévő hordókba belelőve felrobban a ház, és vele együtt a fickó is. Az aknamezőnél (a kerítésnél két sárga tábla jelzi) vegyük fel a napszemüveget és használjuk az aknakereső opcióját. Jobbra induljunk el a dombon a szánnal, és a szemüveget használva meg-megállva lavírozzunk el a szánnal az aknák között. Ezután egy újabb híd következik, majd amikor meglátjuk a ládákat egy kapunál, jobbra az emelkedőn hajtsunk fel és kerüljünk a kapu jobb oldalához. Szálljunk le, és a ládákon keresztül ugorjunk át a kerítésen (vigyázzunk, mert áram van benne!). Menjünk be a barlangba, majd fel a lifttel. Balra az ajtóban csak akkor menjünk, ha mellényre van szükségünk. A lépcsőn felmenve lőjük le a fenti őrt, majd a másikat is, mert különben fel fogják húzni a létrát, és gránátot dobnak a nyakunkba. Az udvaron mászkáló őrt akkor lőjük le, amikor jobbra a tornyok falánál megáll. Ezután intézzük el a két őrt a szemben lévő ládáknál, majd lőjük le a tornyokban posztolókat is. Balra a sarokban még lehet egy fickó, azt is intézzük el, majd szálljunk be a felvonóba.

A hihetetlen Cate Archer

Scene 1

A gerendákon egyensúlyozzunk át szobához, vegyük fel a levelet a gerendáról, és menjünk le a csigalépcsőn. Lent a WC-ben is lehet egy levél. A felvonónál járkáló őrt elintézve,

menjünk be az ajtón, és lőjük le a motornál lévőket is. Balra a kis szobába menjünk be, fel a létrán, nyissuk fel a rácsot, és másszunk be a falon lévő lyukba. A tetőről elintézhetjük a fickót, majd átugorva a másik tetőre, másszunk be az ablakon át a raktárba. Nyissuk ki a lakatot, és keressük meg az elektromos dobozt, nyomjuk le a kart, majd menjünk le. Nézzünk szét, utána menjünk fel a lifttel. A lépcsőn menjünk le, majd ki az udvarra.

Scene 2

Igencsak epés megjegyzéseket mondjunk Amstrong-nak, ezzel hozzuk ki a sodrából (ha többszöri próbálkozásra sem sikerül, akkor már a videó elején nyomjunk egy space-t). Előre-hátra mozogva vigyünk be neki egy-egy ütést, miközben próbáljuk meg elkerülni az ő ütéseit. Nagyon távol ne menjünk tőle, mert akkor dinamitokkal kezd el hajigálni. Ha végeztünk vele, akkor vegyük fel a levelet a volt szállásunkról, és menjünk ki az ajtón. Az elágazásnál forduljunk balra, és az ablakon másszunk ki az erkélyre. A reflektor fényére ügyeljünk! Ugorjunk át a hasadékon, majd fel a második ablak párkányára, és onnan át a nyitott ablakhoz. Üssük le a fickót, és vegyük magunkhoz az elvett cuccainkat. Elhúzva a reteszt menjünk a raktárba, ha nincs itt a két fickó, akkor keressük meg és intézzük el őket, hogy fegyverekhez jussunk. Menjünk vissza a raktárba, vegyük fel a borítékot. Menjünk ki a raktárból az ajtón, lőjük szét a reflektort, valamint lőjük le az ott járkáló őrt. Vissza a raktárba, le a létrán, és bújjunk át a lyukon a kerítés alatt. Kijutva a szabadba most már csak a két fickóval kell törődnünk. Szedjük le a lakatot az öngyújtóval, és bent, a polc melletti farakásnál nyomjuk meg a kiálló fadarabot. Menjünk be a titkos liftbe.

Scene 3

Ahogy megáll a lift, menjünk el balra, lőjük le a kamera alatti fickót, majd a lépcsőn felmenve menjünk körbe egészen az ajtóig. Másszunk le a létrán (az utolsó szekrényben mellény van), és ki a folyosóra. Amikor a következő terembe érünk, úgy tűnik csapdába próbálnak ejteni minket. Még mielőtt bemennénk, készítsük elő a kampót, és amikor bent vagyunk nézzünk fel, és használjuk a plafonon lévő akasztók valamelyikén. Másszunk le a létrán, miután elintéztük az őröket, majd kapcsoljuk ki a gázt (ne menjünk a ventilátor közelébe). Menjünk tovább, az elágazásnál induljunk el balra, és ne foglalkozzunk az ajtókkal és a lépcsővel balra, hanem menjünk fel az üvegburánál lévő lépcsőn. A függőfolyosónál jobbra menve nyomjuk meg a kapcsolót. Menjünk vissza az üvegburához és nyissuk ki, majd vegyük fel az ellenszert. Most már visszamehetünk ez előző lépcsőhöz, a raktárban megkeresve a csapóajtót, nyissuk fel, végül másszunk le.

Scene 4

Vegyük fel a levelet a ládáról balra a folyosónál, majd a hídon átmenve (lehetőleg a fenti őrök ne vegyenek észre) menjünk be az ajtón. A lépcsőn felmenve csak egy mellényhez juthatunk. A vonathoz kiérve balra menjünk el a ládák mellett, intézzük el az őrt, majd a többit is. A lépcsővel szemközti ládákról vegyük fel a borítékot, és menjünk fel a lépcsőn. A barlangban vegyük fel az asztal és a szék közül az aktatáskát, majd induljunk el a hídon. Egy újabb csapda! Ugorjunk a vízbe, amikor a cápa a lehető legtávolabb van, és ússzunk át a másik terembe. Meg se próbáljuk felvenni a harcot a cápával! Másszunk ki a vízből, fel a lépcsőn, és a nagy folyosóra érve a jobb oldali ajtó mögött egy kódfejtőre lelhetünk (egy kecskével italozó fickó társaságában). A bal oldali ajtónál pedig egy levél hever az asztalon, két őr társaságában. Induljunk tovább a folyosón, és menjünk fel a lifttel. Odafent a bárpultnál a kávéfőző karját meghúzva egy kicsit átalakul a szoba. Menjünk ki, át az üvegfalú folyosón, majd az irodában nyomjuk meg a szék karfáján lévő gombot. Használjuk a kódfejtőt, hogy a széfben őrzött névlistához jussunk. Végül menjünk ki a másik ajtón.

Egy nagy robbanás

Scene 1

Várjuk meg az őröket, majd intézzük el a nagyteremben lévőket is. Nyissuk fel a szellőzőrácsot, és másszunk be. A kétszárnyú ajtót kinyitva ne rohanjunk be a terembe, hanem a sarok mögül nézzünk fel a szemben lévő teraszra. Az eddig már néhányszor látott női trió egyik tagja! Lőjünk bele a távcsövessel, majd húzódjunk vissza, készítsünk elő valami nagy hatásfokú fegyvert, és várjuk meg, amíg ideér. Nem túl nehéz kinyírni, de nem is olyan egyszerű, mint az őröket. Ha elintéztük, menjünk fel a lépcsőn, és forduljunk jobbra. A beugróban a ferde képet feltolva kinyílik a titkos ajtó. Menjünk be, balra a szellőzőn kimászva az erkélyen vegyük fel a Bacalov pisztolyt. Menjünk vissza, és most jobbra, a titkosajtót nyissuk, mire egy hálószobába jutunk. A szobában a kandallónál lévő kapcsolóval nyissuk fel a kandalló falát. Másszunk át a lyukon, és a másik szobában az ágytól balra találhatjuk az újabb titkosajtót. Mindegy, hogy a szellőzőn, vagy az ajtón megyünk ki, mindenféleképpen ugyanoda jutunk. Készüljünk fel a harcra! Ha elintéztük az odabent lévőket, vegyük fel az ágy feletti lőszert. Menjünk ki az ajtón, majd le a lifttel. Odalent beszéljünk a katonával, majd készüljünk fel a támadásra. Kimenve jobbra egy mellényt találhatunk. Továbbmenve a kapunál vigyázzunk, mert a reflektornál (azóta már megjavították) lévő fickónál aknavető van. Nyissuk ki a kaput, az alagútban lévőt is, majd menjünk be az ajtón. Itt találkozhatunk a második feszesruhás cicababával, küzdjünk meg vele. Kimenve pedig az erkélyen a harmadik vár ránk távcsöves puskával. Fedezékből használhatjuk akár a Bacalov pisztolyt is. Miután őt is hidegre tettük, másszunk fel az erkélytől balra lévő gerendán, végig a tetőn, majd az omlásnál le. Menjünk be az ajtón.

Scene 2

Lőjük le a két őrt, és szálljunk be a felvonóba (előtte húzzuk meg a kart). Készítsünk elő valami hathatós fegyvert, mert útközben hat helikopter fog ránk támadni. Az egyik lehetséges érkezési pont (ha menetiránnyal szemben állunk) jobbra fentről, vagy a hátunk mögül fentről kicsit balra. Elég ha csak a gépfegyveres fickót lőjük le a fedélzetről, nem kell

felrobbantani a helikoptereket. Miután megállt a felvonó, álljunk az ajtóba, és használjuk az oszlopon a kampónkat, majd másszunk le a létrán. Odalent végre találkozhatunk Volkov-val. Miután leszakadtunk a barlangba, húzódjunk be a mögöttük lévő üregbe a mellényért (ha van), majd amikor Volkov tárat cserél, ugorjunk le az alattunk lévő szirtre, és menjünk jobbra fel. Keressük meg a fenti szirt végén a pisztolyt, és a közeli oszlophoz hasalva lőjünk Volkov-ra.

Ilyen a bosszú

Scene 1

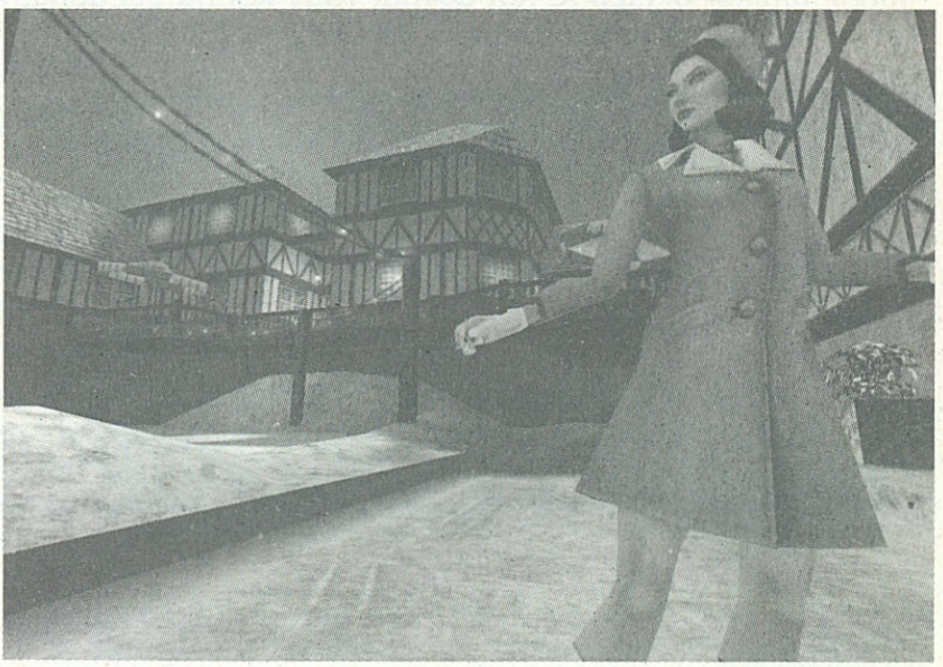
Csak horogvégre került a báróné is! Lőjük le, ami nem túl nagy kunszt, csak néhány fejlövés és kész. Miután elkezdett rázkódni, lőjük le a jobbra lévő erkélyre érkező fickót, majd rohanjunk balra. A szemben lévő épületben mikrofilm van, de nem érdemes vele törődni, mert akkor nem marad elég időnk az emberek kimenekítésére. Szóval balra rohanva még futás közben csak kattintsunk a járókelőkre (a „use" gombbal), jobbra rohanjunk tovább, majd a táblánál ismét balra. Ne menjünk oda a ház melletti fickóhoz, hanem lőjük le a teraszon lévő embert, és arra menjünk tovább. Jobbra a fánál szóljunk a nőnek, majd most már mehetünk a fickóhoz. Menjünk be utánuk a házba, fel a lépcsőn (ha még emlékszünk a nem is olyan régi útvonalra, akkor most ugyanarra menjünk), kövessük a sárgaruhás nőt. Ki az ablakon, a sikátor végénél jobbra be az ablakon, majd balra ki az ajtón. Menjünk le, szóljunk az embereknek, és menjünk tovább a szemben lévő folyosón. Az utcán is szóljunk az ajtó előtt álló fickónak, majd keressük meg az utcán lévő még két járókelőt.

Scene 2

Nem maradt más dolgunk, mint Goodman-nel megküzdeni. Barátból lett ellenség? - valami olyasmi. Vigyázzunk vele, mert mérgezett golyókkal lövöldöz ránk. Állandóan fedezék mögött maradva, ki-kinézve nem okozhat gondot az elintézése.

Megjegyzés: A pályákon a tárgyak hollétét ne vegyétek 100%-nak, mert bizonyos tárgyak máshová kerülnek a véletlenszerű generálás miatt, hogyha még egyszer nekiültök, már ne tudjátok mindet pontosan. Egyébként mindenképp érdemes még egyszer nekifutni, miután végigjátszottátok, mert egyes helyekre csak a később megkapott vagy megszerzett tárgyakkal tudtok bejutni.
Jó szórakozást kívánok nektek!

Crowie



THE ROAD TO EL DORADO

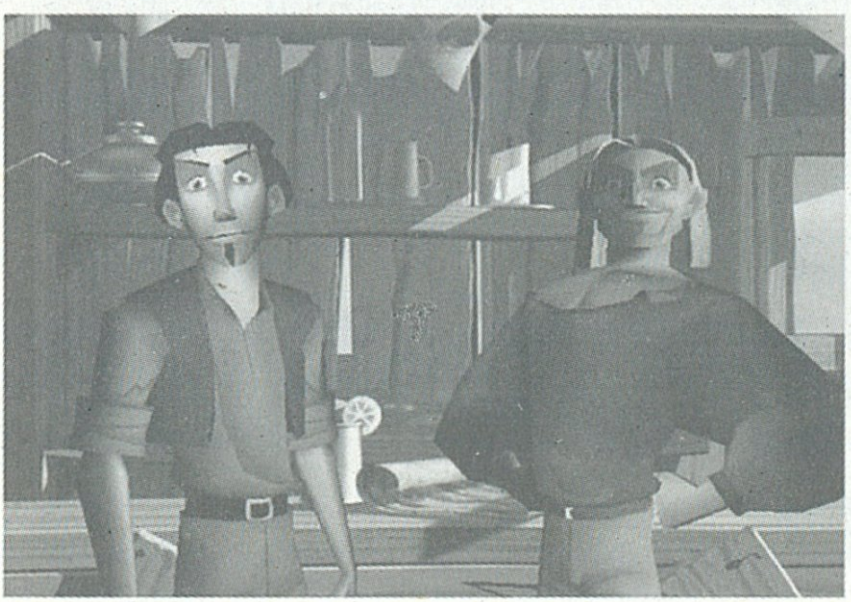
A piactér

Első dolgunk legyen, hogy levesszük azt a kompromittáló körözési posztert a falról! Szerencsére senki nem figyel éppen erre, így gond nélkül eltüntethetjük, különben sem volt valami jó rajz.....

Most már nyugodtan szétnézhetünk a piacon, ahol nem túl nagy a választék, egy kukoricaárus, egy csirkeárus...nos, hát igen, ennyi. Rajtuk kívül még ott van az őr a kapuban, akihez jobb nem barátságos közelségbe menni, mert nem lenne jó vége. Ott van a pocakos kapuőr (úgy tűnik, itt mindenki szaftos húson él...rajtunk kívül), akitől megtudhatjuk, hogy 20 pezeta a kapupénz; nőknek viszont ingyenes (ugyebár az egyenjogúság). Ezt az információt jó észbe vésni, még jól jöhet. A csirkeárustól jobbra lévő ajtón menjünk be, itt egy szerencsejátékossal ismerkedhetünk meg. Ha esetleg most szeretnénk játszani, akkor kiderül, nincs elegendő pénzünk a játékhoz, hisz az összes vagyonunk egy pezeta. De honnan lehetne pénzt szerezni?

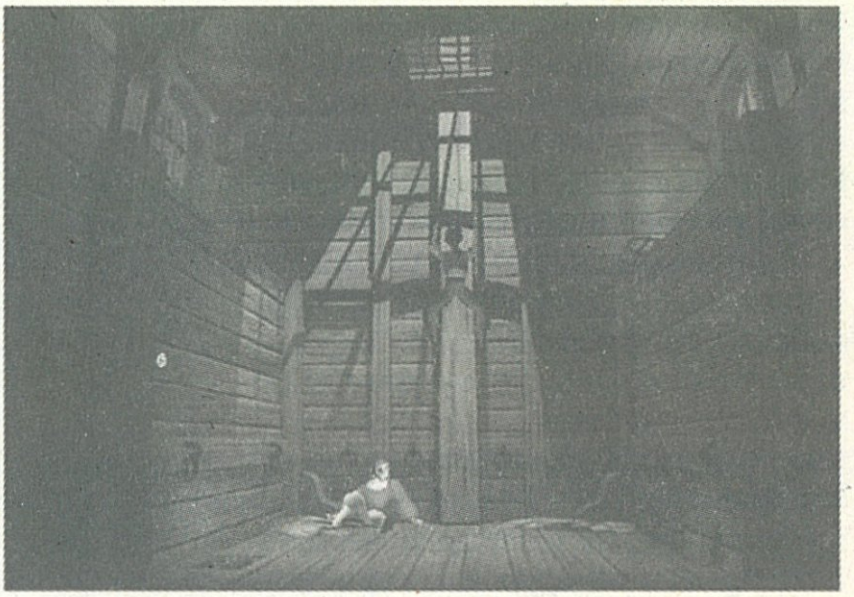
A kukoricaárusnál pont egy pezetába kerül egy zacskó kukorica. Fájó szívvel, de vegyünk egyet, és szórjuk a sarokban császkáló csirkének a kőre, így most már könnyedén el tudjuk fogni, elvégre egy csirke sem tud egyszerre kétfelé figyelni. Gazdagabbak lettünk egy csirkével. Vigyük is oda a csirkeárushoz, hátha jó pénzért túladhatunk rajta. Sajnos csak 5 pezetát ad érte, miközben ő 20-ért adja (jó kis gazdaságpolitika). Ez a pénz sem elég a kapuhoz, de ahhoz elegendő, hogy beszálljunk a kockajátékba.

Menjünk be a fickóhoz, mutassuk meg neki a pénzt és kezdjünk vele játszani. A szabály egyszerű, két kockával kell dobni, és mindkettőnknek dobnunk kell. Felváltva kezdünk s a másik mondja meg, hogy a dobónak kisebbet, vagy nagyobbat kell dobnia az előző értéknél, valamint a két dobás között kell meghatározni a tétet is. Ha nem vagyunk biztosak a dolgunkban, akkor inkább csak egy pezetát tegyünk meg tétnek. Akkor lehet biztosra menni, amikor először két egyest vagy két hatost dobtunk (esetleg az egyes és kettes, illetve az ötös és hatos páros is belefér), ekkor felnyomhatjuk maximumra a tétet. Amikor elérnénk a tíz pezetát a nyereménnyel, a fickó azt állítja, hogy neki nincs több pénze, de ha a következő dobást is megnyerjük, akkor ad egy térképet az El Dorado-ba vezető útról, viszont a pénzt megtartja. Ez neki mindenféleképpen megéri, de vajon nekünk is?



Amint megszereztük a térképet, menjünk ki, s ha még nem beszéltünk a kapuőrrel, akkor tegyük meg, hisz utána láthatjuk, hogy az őr végre eltűnik a kapuból. Szabad az út a város felé.

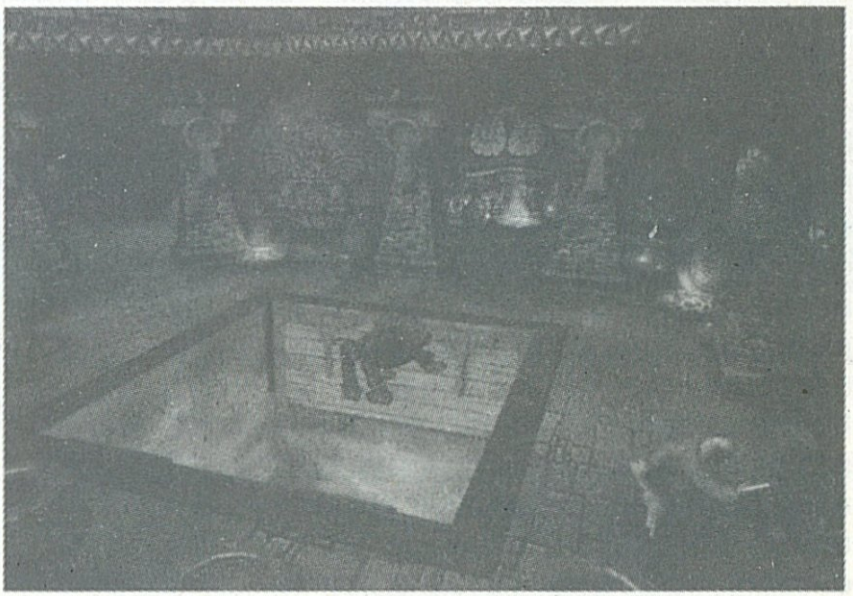
A város



A kaputól jobbra menjünk fel a lépcsőn, majd azután a második ajtón menjünk be. Egy kisebb udvarra jutva egy gyereket láthatunk, aki igencsak másnak képzeli magát, mint aki. Ha megpróbálunk a közelébe jutni, akkor jól fejbe kólint a csúzlijával. Ám, mi mindenre lehet használni egy jó halszagú hordót! Például védelmül szolgálhat a csúzlival lövöldöző gyerek ellen (és kellemes illatunk lehet utána). Miguel, ha nem is önszántából, de vállalkozik e nemes feladatra, és magára ölti a halas hordót. Amint a közelébe érünk és a kissrác észreveszi, hogy nem lehet esélye a hordó ellen, fejvesztve elmenekül. De legalábbis csúzlivesztve. Vegyükfel a csúzlit a földről, és menjünk vissza (ha követnénk a gyereket, akkor a várfalra jutnánk, onnan pedig egy másik udvarra, de még ne menjünk arra, mert ott van az őr).
Menjünk most be az első ajtón (ide juthatunk akkor is, ha a kapu és a lépcső között eljövünk), és beszélgessünk el a hatalmas kapu előtt ácsorgó fickóval. Megtudhatjuk tőle, hogy a szörnyűséges El Diablo, a világ (legalábbis e város, mivel ez az egyetlen bika) legveszélyesebb bikája van a nagy kapu mögött bezárva. El Diablo, ha valakire egyszer ránézett, akkor annak az arcát soha el nem felejti, és eddig még senki sem győzte le a bikaviadalon.

El Diablo

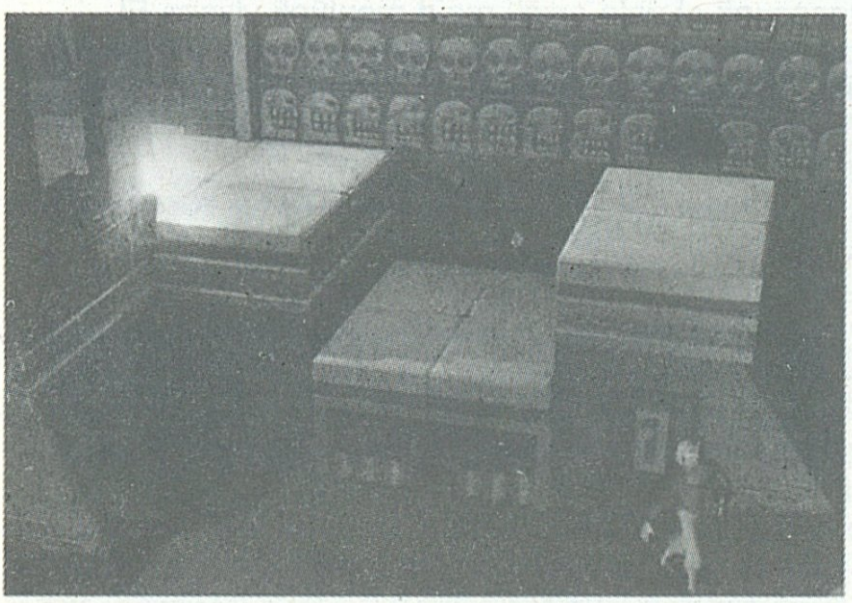
Menjünk vissza a piacra vezető kapuhoz, és azután tovább, át a vele szemközti kapun. A szökőkutas udvaron egy torreádorba botlunk, bizonyos Óriási Malezo-ba, aki éppen dicsőséges beszédet tart saját maga felbecsülhetetlen értékéről, vagyis, hogy ő volt az, aki legyőzte a félelmetes El Diablo-t. Beszélgessünk el vele erről, majd menjünk vissza El Diablo karámjához. Kérdezzük meg a fickót, hogy neki mi a véleménye erről a Malezo-ról. #%ß! ...hát, semmi jó, az biztos. Most pedig menjünk vissza ehhez a nagyszerű hős... szájhőshöz és kérjük meg, hogy mondja el nekünk, miként is győzte le El Diablo-t,de igazán akkor lenne hatásos, ha ott, El Diablo karámja előtt tenné ezt meg.Erre már elbizonytalanodik egy kicsit, de miután meggyőztük, hogy kellően be van zárva, hajlandó elmesélni nekünk a történetet. Kövessük hát.
Amikor Malezo és a fickó találkoznak, heves szócsatába kezdenek, végül a fickó elhúzza a csíkot. Jól alakulnak a dolgok. Most már csak kérjük meg Malezo-t, hogy kezdjen bele a történetbe. Mialatt ő nem néz oda, nyissuk ki El Diablo kapuját.
Ezután lesz ám csak nagy kavarodás! Kövessük őket vissza a szökőkúthoz, ahol Malezo megbújt El Diablo haragja elől. A csúzlival tereljük magunkra a dühös bika figyelmét s utána FUTÁS! Azaz most már mehetünk a várfalhoz, onnan pedig a kerítéshez. Tulio-nak egy fantasztikus ötlet jut az eszébe. Ugyebár a kapuőr azt mondta, hogy nőknek ingyenes az átjárás, a szárítókötélen pedig ott lóg egy zöld női ruházat, már csak meg kéne szerezni....



Mivel El Diablo a mi arcunkat is megjegyezte, egy egyszerű csellel rá lehet venni, hogy törje ki a kerítést, mire az öltözék leesik. Ragasszuk hát ki a kerítésre a körözési posztert, majd nézzük végig, ahogy El Diablo betörve a kerítést - eszméletét vesztve elterül! Ezután lesz egy kis bonyodalmunk a csúzlis kisgyerek apjával, de szerencsére számunkra kedvezően végződik a történet.
Menjünk vissza a piactérre, és induljunk el a kapu felé, mire Tulio magára ölti a ruházatot, majd beszélgetésbe elegyedik a kapuőrrel, aki mellesleg igen vonzónak találja. Eközben Miguel-lel lopódzunk (X) el az őr háta mögött.

A kikötő

Végre a kikötőben vagyunk, már csak egy lépés választ el minket Cortes hajójától, illetve néhány szamárlépés....
Egy igen egyszerű szamármeghajtású rakodószerkezet található itt, de jelenleg üzemen kívül van. Valahogy rá kéne venni szegény párát, hogy meghajtsa ezt a szerkezetet. Ha odamegyünk a szemben lévő hordókhoz, láthatjuk, hogy a sarokban egy hordónyi sárgarépa van, azzal munkára lehetne fogni a szamarat. Csak éppen van két akadályozó tényező is.
A két őr. Miguel-nek ismét magára kell húznia a közeli hordót, hogy feltűnés nélkül szerezhessünk egy répát. De az őrök sem teljesen hülyék, így feltűnik nekik a mászkáló hordó, ezért csak akkor menjünk, ha mind a ketten a másik irányba (a szerkezet felé) néznek. Amint valamelyik visszafordul, álljunk meg a hordóval. Miután megszereztük a répát, ugyanezzel a módszerrel menjünk vissza, majd kössük a sárgarépát a szamár előtti kötélre. Mivel szegény megpróbálja elérni az ínycsiklandozó falatot, beindítja a rakodómechanizmust. Most már csak át kell váltani a falon lévő kapcsolóval az utolsó platform irányát. Másszunk fel a létrán, majd be a hordóba és már fel is jutottunk a hajóra.



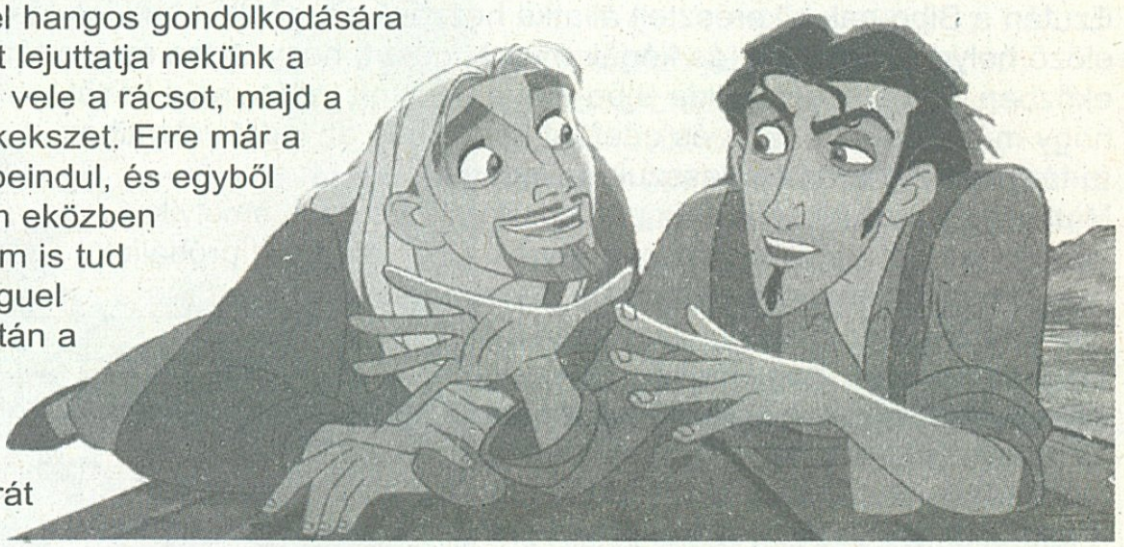
A hajó

Nem várt gondok adódtak a hajón. Ugyanis felfedeztek minket és bezártak.
Vegyük fel – Miguel heves

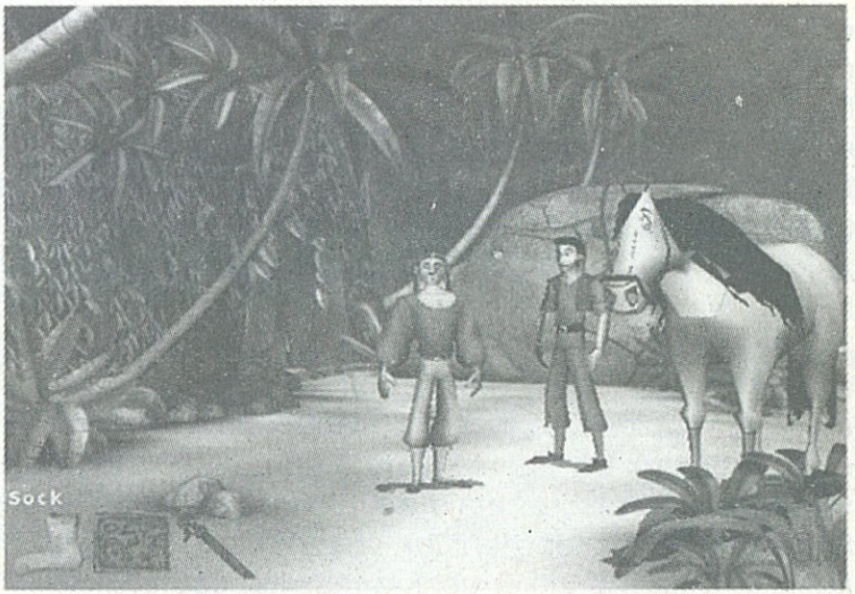
ellenkezése ellenére is – az almát a földről, majd másszunk fel a fenti rácsnál lévő gerendán. Dobjuk ki a rácson Altivo-nak, a lónak az almát, mire ő ledobja a kulcsot. Vagy legalábbis majdnem. A leérkező hajókampó úgy fejbevágja szerencsétlen Miguel-t, hogy egy időre el is ájul tőle. Addig Tulio-val tevékenykedjünk egy kicsit. A kampó segítségével húzzuk le a jobbra lévő kötéllétrát, és másszunk fel rajta. Menjünk oda az ajtóhoz, ahol a fedélzetmester és egy majom alszik. A rácson keresztül vegyük el a kekszet a hordóról. A zajra félálomban megdorgálja a fedélzetmester a majmot, hogy ne nyúljon a kekszhez. Így legalább megtudtuk a majom nevét! A keksszel vegyük rá, hogy adja ide nekünk a kulcsot. Ám a szerencsétlen majom elhajítja a kampónkat. Még egyszer kínáljuk meg keksszel, mire kiválaszthatjuk, hogy melyik kulcsot adja ide. A szemben lévő ajtót két kulcs nyitja, s mivel a majom megjegyezte, hogy általában csak két kulcs hiányzik a szögekről, ezért ha megpróbálunk egyszerre hármat kérni tőle, felébreszti a gazdáját. Tehát csak két kulcsot válasszunk ki elsőre, majd a plafonon lévő létrán másszunk át a másik ajtóhoz. Ha egyik kulcs sem jó, akkor menjünk vissza, és cseréltessük ki másikra a majommal. Ha az egyik kulcs jó a zárba, akkor csak a másikat cseréljük ki (de akkor már csak egyet vihetünk magunkkal, mert ugye csak kettő hiányozhat a falról). Minden játékalkalom során más-más kulcs jó a zárba, úgyhogy jó próbálkozást! Miután sikerült kinyitnunk az ajtót, egy ágyús terembe jutottunk, ahol az egyik matróz éppen fényesre sikálja az ágyúkat. Mindenféleképpen észre fog venni, és visszatuszkol – igencsak meggyőző érvekkel – a „cellánkba", úgyhogy menjünk is oda hozzá.

Végre Miguel is magához tért, és most ő az ügyeletes ötletgyártó, habár Tulio is elég erősen „töri a fejét". Nézzünk fel a kötéllétrára, amit közben ismét felhúztak, majd bíztassuk Tulio-t, hogy még erősebben törje a fejét. Szegény végül tényleg annyira erősen odaveri a fejét az oszlophoz, hogy a kötéllétra is leesik.

Másszunk fel rajta és menjünk át az ágyús terembe. Lopakodjunk oda a legszélső ágyúhoz, és vegyük fel a földről a piros kendőt (ezt már csak felállva lehet, gyorsnak kell lenni, különben a matróz észrevesz). Miután Miguel felkötötte a kendőt, a matróz minket is a társának hisz, és beállít ágyút tisztogatni. Na jó, de mivel? Menjünk oda hozzá és mondjuk meg neki, hogy nem találunk semmilyen tisztításra alkalmas rongyot. Mire a matróz ideadja nekünk a többhetes, büdös zokniját (amolyan bedobjuk a sarokba és megáll típusút). Kezdjük el tisztogatni az egyik ágyút (azért ne vigyük túlzásba), mire a matróz azt mondja, hogy ha jól dolgozunk, akkor ehetünk a kekszéből. Rendben, vegyük el az egész csomaggal, és menjünk vissza a „cellánkba". Ott emeljük fel a rácsot, de az sajnos mindig visszaesik, mire Miguel hangos gondolkodására válaszként Altivo ismét lejuttatja nekünk a kampót. Támasszuk ki vele a rácsot, majd a lyukba szórjuk bele a kekszet. Erre már a szemfüles patkány is beindul, és egyből rástartol a kekszre. Ám eközben beleesik a lyukba s nem is tud kijönni onnan, mert Miguel rácsukja a rácsot. Ezután a zokni segítségével fogjuk meg a patkányt, majd mutassuk meg állatbarát matrózunknak ezt a



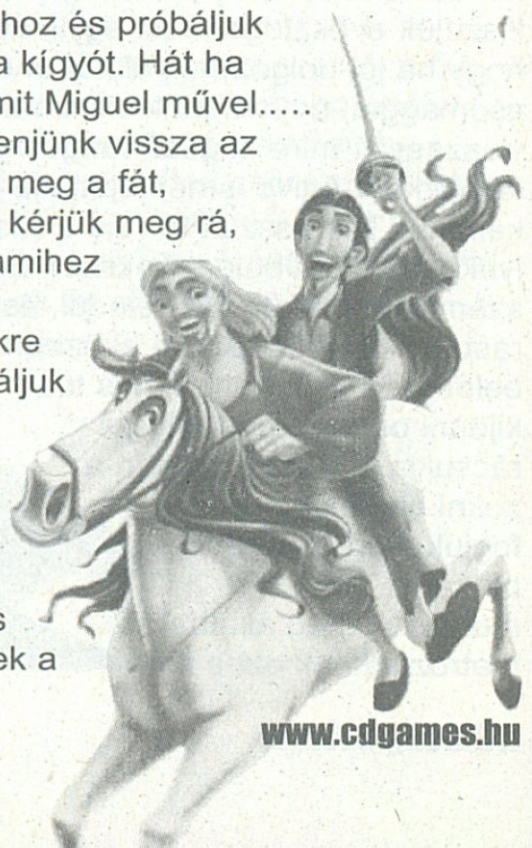
kellemes kis csomagot.
Úgy tűnik nagyon meg lehetett hatódva, mert rögtön el is ájul. A zoknit mártsuk bele a ládán lévő lámpaolajba, majd az olajos zoknit vigyük oda a lámpáshoz.
A nagy zajra már Tulio is magához tér és kérdőre vonja Miguel-t, aki persze semmiről sem tud. Menjünk ki a lyukon, és Tulio-val másszunk fel a hajó falán a fedélzetre. Ott akár adhatunk egy almát Altivo-nak, de legalábbis mindenféleképpen menjünk oda hozzá, majd megszerezve a kötelet, kössük oda a fémkarikához, ahol felmásztunk a fedélzetre. Így már Miguel is fel tud jutni.



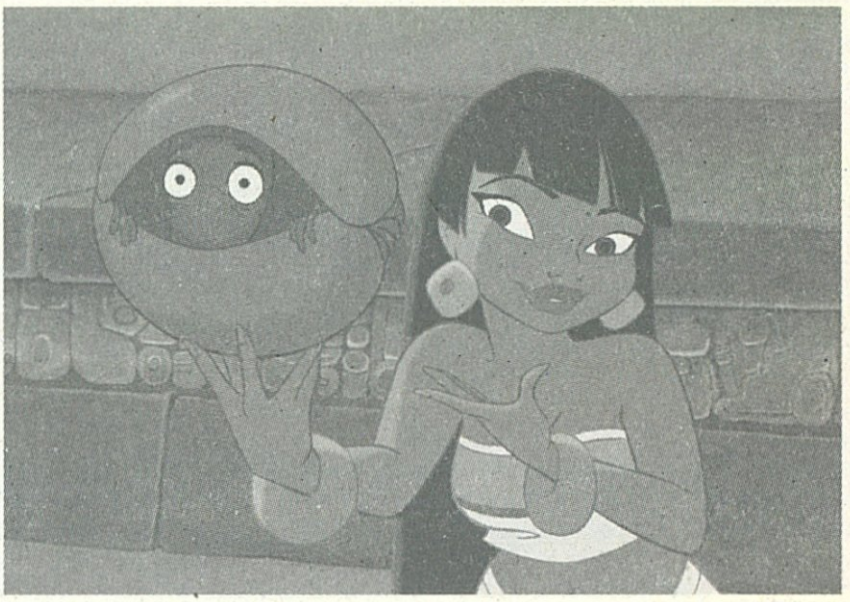
Kérjük meg rá, hogy intézkedjen a mentőcsónak ügyében (a megjelenő tárgylistánál a hajót válasszuk), mire ő elég sikertelenül le is ereszti. Ezután vegyünk el egy almát, és helyezzük a csónak alatti pallóra.

A part

Sikeresen partot értünk egy ismeretlen szigeten. Vegyük el a kardot a csontváz mellől, majd menjünk oda a papagájfejre hasonlító sziklához. De hisz ez ismerős! Ez van az El Dorado-ba vezető térképen is! Másszunk fel a papagájfejre (a sziklafal felől), és vágjuk le az indát a karddal. Ezután vágjuk le az itteni sziklafalnál a növényzetet, ismételten a karddal. Sajnos Altivo-t viszont itt kell hagynunk. De végre bejutottunk a dzsungelbe.
Egy szegény tattoo-t sarokba szorított egy kígyó, valahogy el kéne zavarni. Menjünk tovább (a képernyő felé), és vegyük fel a fa melletti fadarabot a földről. Itt van a térképen jelzett második jel, a holló! Menjünk vissza a kígyóhoz és próbáljuk meg a fadarabbal – ami olyan, mint egy furulya – elbűvölni a kígyót. Hát ha ezzel nem is sikerült elűzni, mindenesetre azenebonával, amit Miguel művel.....
Ezután a Bibo-nak elkeresztelt állatka hozzánk szegődik. Menjünk vissza az előző helyre a hollóhoz, és kérjük meg Miguel-t, hogy tartsa meg a fát, eközben Tulio-val adjuk oda Bibo-nak a levágott indát, majd kérjük meg rá, hogy másszon fel a fára, és odafönt kösse oda az indát valamihez (a tárgylistánál Bibo-t válasszuk az indával).
Miután felmásztunk, törjük le annak a fának az ágát, amelyikre az inda lett kötve. Továbbmenve ennek a segítségével próbáljuk meg a nagy kőhalmot beleborítani a vízbe. Az első próbálkozás után még egyszer tegyük meg, mire Tulio megkéri Miguel-t, hogy inkább ő próbálja meg. Végül sikerül a köveket a megfelelő helyre juttatni.
Átugrálva (a „használ" gombbal, alapesetben a Ctrl) egy mocsárhoz jutunk, ahol ismét át kell ugrálnunk a köveken és a teknősökön. Csak óvatosan, mert zavaró tényezők lehetnek a

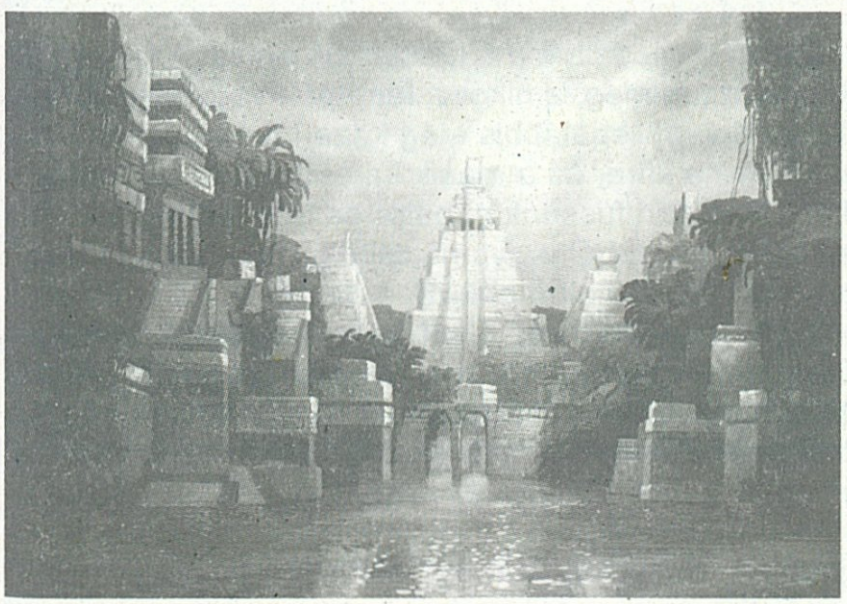


halak, valamint, hogy a teknősök néha lebuknak a víz alá. Miután Tulio-val átjutottunk, tegyük meg ugyanezt Miguel-lel is, csak amikor már majdnem átérnénk, az egyik (balra) teknős végleg lebukik, ezért jobbra folytassuk tovább utunkat. De így is, az utolsó ugráshoz hiányzik még valami. Tulio-val lökjük a vízbe azt a közeli „meghatározhatatlan dolgot", így már át tud jutni Miguel is.
Bibo-t is megvárva, nemsokára eljutunk a következő jelhez, a koponyasziklához.



A koponyaszikla

Menjünk be Miguel után s húzzuk meg a kapcsolót, mire az ajtó kinyílik, valamint Miguel és Bibo alatt szétnyílik a padló.
Odabent húzzuk meg a kart, mire kinyílik a bal oldali ajtó, menjünk be és ott is húzzuk meg a kart, majd a kinyílt ajtón átmenve a következőben is, végül visszajutva a kiindulási pontra húzzuk meg újra a legelső kart. Ezután ha bemegyünk nyitva lesz az az ajtó is, ami eddig zárva volt, ott bemenve használjuk a koponyában lévő liftet. Ezután Miguel magához tér, és vele is játsszuk el ugyanezt, mint az előbb, csak éppen fordított irányban, mert nála a jobb oldali ajtó fog kinyílni. Végre ismét együtt. Miguel-lel (vagy akár Tulio-val) álljunk a jobb oldali koponyára, és szóljunk Tulio-nak (vagy fordítva), hogy húzza meg a kart (azaz a tárgylistánál válasszuk Tulio-t). Ezután Tulio-val álljunk rá a bal oldali koponyára, és Miguel-lel húzzuk meg a lenti kart (jobb oldali). Végül álljunk Miguel-lel vissza a koponyára, és Tulio-val húzzuk meg a bal oldali kart. Most már csak át kell menni Miguel-lel a másik koponyára, és újra meghúzni a kart. Menjünk le a lépcsőn, húzzuk meg a kart és ismét találkozhatunk Bibo-val. De abból a napszerű sziklából mintha hiányozna valami.....



A síró kőfej

A következő jelhez érkeztünk. A szobor szeméből egy kis vízesés csörgedezik, olyan mintha sírna. Menjünk el a szobor bal oldalán, és ha megpróbálunk odamenni a falban lévő lyukhoz, egy rács ereszkedik le. Ezért kérjük meg Bibo-t, hogy menjen be ő (amikor Bibo „villog",•nyomjuk meg a használ gombot). Menjünk be Bibo-val a nyíláson, borítsuk rá a köveket a kőlapra, majd toljuk ki vele a szobrot.Ezután a szobrot vigyük vissza az előző napot mintázó kőhöz,

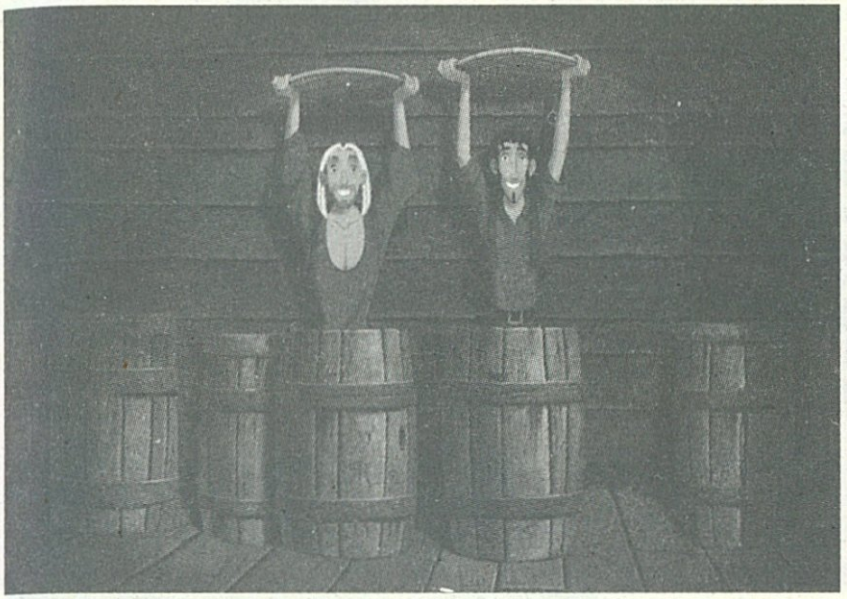
és helyezzük el benne a szobrot. Menjünk vissza a kőfejhez, ahol most már nem folyik a víz, így láthatóvá válik az alatta megbújó létra. Másszunk fel rajta. Rövidesen eljutunk az ötödik jelhez, a sárkányfejhez, ahol Altivo-ba botlunk.

A barlangban

Amint megpróbálunk átkelni a hídon, az leszakad, és a négy kőfej elkezd beszélni, hogy csak akkor engednek át minket, ha olyat mutatunk nekik, amilyet eddig még nem tapasztaltak. Ám legyen. Tulio-val menjünk át a következő sziklára, mire a jobb alsó kőfej füle elkezd világítani. Miguel-lel menjünk oda hozzá, és kezdjünk el a „furulyán" játszani neki. Erre ez a szobor továbbenged minket, csak többet ne hallja ezt a ricsajt, és az egyik híddarab újra a helyére kerül.
Menjünk vissza Miguel-lel ahhoz a sziklához, amelynél a bal felső szobor szeme kezdett el világítani, és váltsunk át Tulio-ra. Vele menjünk oda a csontvázhoz, és vegyük fel az aranytányért a földről, amit vigyünk oda a „szemnek". Ezután keressük meg Tulio-val azt a sziklát, amire ráállva a bal alsó szobor orra világít, majd Miguel-lel szagoltassuk meg vele a zoknit. Már csak azt a követ kell megkeresni, ami után a jobb felső szobor szája világít, és ennek Tulio-val adjuk oda a megmaradt kekszet. Végre mehetünk tovább! Egy hatalmas lávatóhoz érkezve ugyanazt kell tennünk, mint a mocsárnál. Itt is vigyázni kell a lemerülő sziklákra, valamint a fel-felcsapó lávára. Először a jobb oldali ajtóhoz ugráljunk el, és az ottani kapcsolóval nyissuk ki a bal oldali ajtót. Ezután már csak át kell ugrálni a bal oldali ajtóhoz a másik szereplővel, és az ottani kart meghúzva átengedni a másikat. Másszunk fel a kötéllétrán és kijutottunk a szabadba!

A templomnál

Miután megcsodáltuk a fantasztikus épületet, a kart akkor húzzuk meg, amikor a fenti pók vagy bement a lyukba, vagy legalábbis elég közel ment hozzá. Álljunk rá a liftre, és a másik karakterrel húzzuk meg a kart. Gyorsan fussunk el balra és le a lépcsőn, odalent szedjünk abból a gyümölcsből, majd húzzuk meg az itteni kart (figyeljünk a pókra), és a másik karakterrel menjünk rá a liftre. Végül szóljunk a másiknak, hogy húzza meg a kart, és most is gyorsan fussunk le a lépcsőn (szedjünk gyümölcsöt).
Álljunk rá erre a liftre, a másikkal húzzuk meg a kart, majd másszunk fel a létrán. Húzzuk meg a kart, mire fent a kőlap felemelkedik. Fussunk be alá – amikor a pók elmegy jobbra – és tegyük le a gyümölcsöt a padlóra.



Ezután fussunk vissza a lenti kapcsolóhoz, és amikor a pók bemegy a gyümölcshöz, húzzuk meg. Menjünk oda a fenti kapcsolóhoz, a másik karakterrel álljunk rá a liftre, majd szóljunk, hogy húzza meg a kart. Továbbmenve jobbra és le a lépcsőn, ismét (a változatosság kedvéért) húzzuk meg a kart, majd várjuk meg, amíg a pók rámegy a „liftre", és húzzuk meg újra, mire az bemegy a lenti lyukba. Közben, ha sikerült a fenti pókot is lehozni a lifttel, akkor jó, ha nem, akkor addig próbálkozzunk, amíg nem sikerül (oda, ahol csak egy lift van). Ezután menjünk fel a jobbra lévő lépcsőn, és álljunk a jobb oldali liftre, miközben a másik karakterrel húzzuk meg a lépcső melletti kart. Fent is húzzuk meg a kart, és menjünk fel a másikkal is (közben ügyeljünk rá, hogy a pók mindig a lenti lifttől balra mászkáljon).

A víz templomában

Miután újra egyedül maradtunk, induljunk el balra, amíg el nem érjük a vízpumpát (a kapcsoló a falon a padlón lévő csapóajtót nyitja). Közben az egyik teremben találunk egy zsilipet, amit mi nem tudunk elindítani, valamint a vízpumpánál az ajtó csak akkor enged be, ha adunk neki egy drágakövet. Láthatjuk, hogy a gépből hiányzik három fogaskerék, keressük meg őket. Menjünk vissza, és most induljunk el jobbra. Ebben a teremben a színes szőnyegnél van az első fogaskerék (valamint egy újabb zsilip is). Menjünk tovább (második csapóajtó), majd menjünk a jobb oldali kapun át, és a sarokban, a mozaikfestmény alól vegyük ki a második fogaskereket. Jobbra tovább, és itt is vegyük fel a fogaskereket. Menjünk vissza a pumpához, és tegyük a helyükre a fogaskerekeket, mire kiesik egy drágakő, aminek a segítségével most már bemehetünk a kör rajzolatú ajtón. Menjünk oda a rácshoz, és a kőjaguár életre kel.
Miguel a kardja segítségével lenyithatja a zsilipet, valamint ha jobbra továbbmegyünk, akkor a szoborfejből is ki tudja szedni a karddal a drágakövet. Menjünk vissza Miguel-lel is a vízpumpához, és menjünk be a fej rajzolatú ajtón. Nyissuk le a másik zsilipet is, majd menjünk tovább felfelé. Amikor az itt lévő harmadik zsilipet is megpróbáljuk lenyitni, akkor ez a kőjaguár is életre kel.
Fussunk Tulio-val egészen a második csapóajtóig, és amikor a jaguár az ajtó felé ér, húzzuk meg a kart, mire a jaguár leesik Ha esetleg itt nem sikerülne, akkor fussunk tovább, majd vissza az első csapóajtóhoz és próbáljuk meg itt.
Ezután Miguel-lel tegyük ugyanezt, és ha vele is sikerült csapdába csalni a másik jaguárt, akkor menjünk vissza és nyissuk ki a harmadik zsilipet is. Visszafelé végre találkozunk Tulio-val. Most már nincs más dolgunk, csak menjünk vissza a kinyílt rácshoz, és húzzuk meg a kart. Láss csodát! A víz újra elindult.

Crowie

American McGee's Alice™

Minden olyan szép volt. Minden olyan...más volt. De aztán történt valami, amitől minden megváltozott.

Odakint esik az eső, s a szobámba beáramló hold sápadt fényét néha megtöri egy-egy megvadult macskaként cikázó villám. Fény. Aztán csend. Mennydörgés.

Akárcsak az életem. Minden olyan...fényes volt. A csendből tudnom kellett volna. A vihar előtti csend. Tudnom kellett volna, hogy az mindig jelent valamit.

Ezután jött a mennydörgésszerű változás.
Azóta csak fekszem az ágyon, és nézem a villámok fényében gyerekekként játszó árnyékokat a sarokban.
Valaha én is gyerek voltam. Boldog gyermek. Megjártam Csodaországot, és boldog voltam a szüleimmel. Most már csak a hang maradt. A hang, amely néha szól hozzám.

Mint most is.

- Mi a baj Alice?
- A szüleim...elmentek.
- Mi a baj Alice?
- Valami...eltört.
- Mi tört el Alice?
- Én...

Village of the Doomed

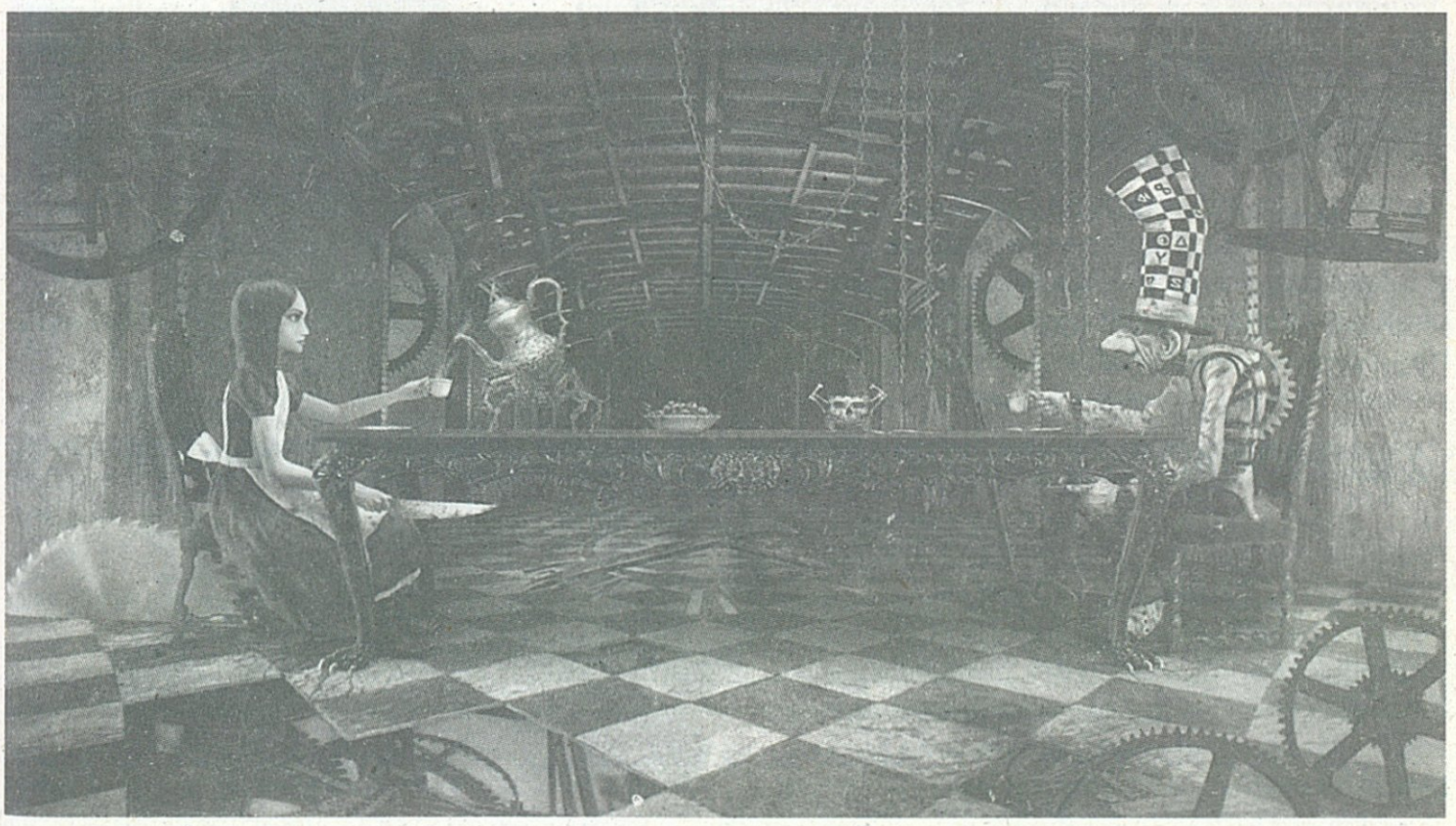
Dementia

Megérkeztünk hát Csodaországba. Ha felnézünk, még láthatjuk az alagutat, melyen idejöttünk. De… ez a hely nem olyan, mint Csodaország. Ezek a hangok… minden

megváltozott. Ha továbbfutunk, ezt a kis fickó is megerősítheti. Beszélgetésünk után ugorjunk át a feltörő gőz segítségével. A másik kis fickótól megtudhatjuk, hogy ismét a Kör Királynő áll minden mögött. Talán a halála megoldana mindent. A Houdini-macskától megtanulhatunk ezt-azt. Például, hogy a meta-eszenciával tudjuk elvesztett életerőnket, és a fegyverek energiáit pótolni. Vegyük magunkhoz a konyhakést, ami ugyan nem sok mindenre jó, de egyelőre megteszi. Szerencsére lehet dobni is. Ekkor meglátjuk a nyulat, aki viszont meglátva minket, menekülni kezd. Összezsugorodik és eltűnik egy apró ajtóban. Ha megkérdezzük a fenti fickót a zsugorodásról, akkor sem leszünk okosabbak, és még ez a rébuszokban beszélő macska is. Ezután megtámad minket az első kártyakatona. Intézzük el néhány suhintással, és induljunk tovább. A lefelé vezető rámpától balra ugorjunk fel. Menjünk fel, majd ugorjunk át az alagúthoz, amely felett a felirat van (Yur Mine).

Pandemonium

Ugorjunk át a köteleken a másik oldalra, s lehetőleg ne essünk bele a zöld trutyiba. Az öreg pipástól végre megtudhatjuk, hogyan lehetnénk olyan kicsik, mint amilyen a nyúl lett. Csak ő meg nem árulja el ingyen. Vissza kell szereznünk neki egy kulcsot, ezért induljunk hát tovább a kulcskereső útra. Szálljunk fel a csillére, és az izgalmas kocsikázás után azonnal forduljunk jobbra, mert egy újabb katona támad ránk, s könnyen a csille után küldhet. Ha kettészeltük, fent rábukkanhatunk a második fegyverünkre, egy kártyacsomagra. Menjünk be az ajtón, és készüljünk fel a harcra, nagyon vigyázzunk a káró kártyákkal, mert ők már lőni is tudnak. Ha elintéztük őket (és feltöltöttük energiánkat), vegyük fel a kulcsot az asztalról. Fel a lépcsőn, és be a teleportba, aminek köszönhetően visszajutunk oda, ahonnan indultunk. Balra rögtön egy treffkártya vár ránk, fent néhány káró társaságában. A késsel (dobálva) vagy a kártyákkal intézzük el őket, és kövessük az öreget a másik teleportba.



Fortress of Doors

Fortress of Doors

Induljunk el a falon lévő lyukon bemenve (ha megfordulunk, eszenciára lelhetünk), majd odabent a falak mögött is be az ajtón. Vigyázzunk, mert eltűnik az ajtó, és egy repülő, sikoltó lény támad ránk. Miután sikerült elintéznünk, a szoba darabjaira hasad. Nem kell megijedni, egy idő után abbahagyja. Menjünk fel a lépcsőn, és ugorjunk át a levegőben lévő hídra. Igyekezzünk a közepe felé, mert ott van a súlypontja. Ezután már csak át kell ugranunk a teleporthoz.

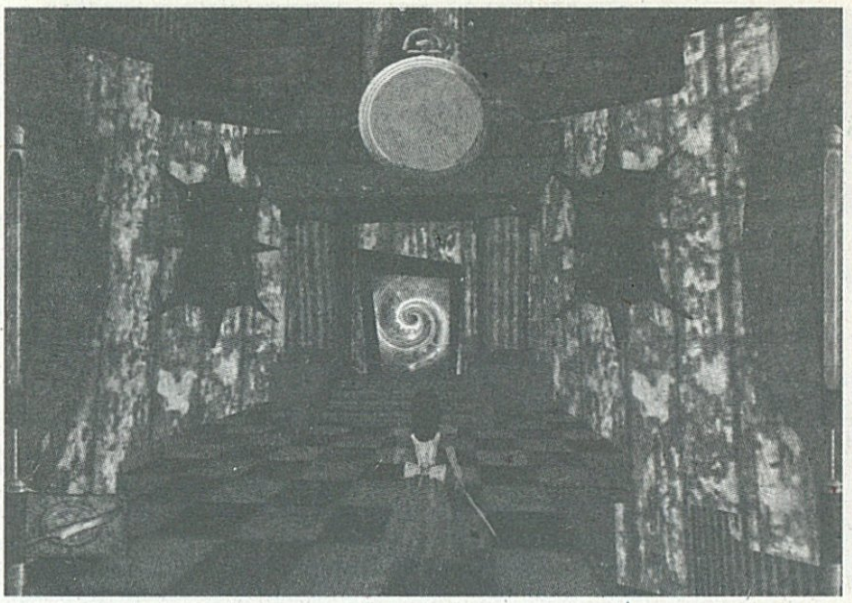
Beyond the Wall

Forduljunk jobbra, intézzük el a treff katonákat, majd ugorjunk fel a vörös kristályhoz. Egy kissé démonikus változáson megyünk keresztül, ami időlegesen megnöveli támadásunk erejét. Küzdjünk meg az újabb kártyalapokkal, majd keressük meg az ajtót, és menjünk be. Tovább a többi ajtón, míg a teleportkapun keresztül el nem jutunk oda, ahol a három ajtó csukódása egy-egy hangot ad ki. Jól figyeljük meg a hangokat, és miután leküzdöttük a sikoltó rémet, menjünk le a balra lévő lépcsőn. A fent lévő karral újra és újra meghallgathatjuk az ajtók hangját, lent viszont a három kar egy-egy ajtónak a hangját adja ki. Tehát a feladat egyszerű, ugyanabban a sorrendben kell meghúzni a karokat, mint ahogy az ajtók becsukódtak (jobb, bal, középső). Menjünk vissza fel, és induljunk el a pepita úton, mire az út darabjai egymás után fognak a helyükre kerülni. Keresztül az ajtókon, és be a teleportba. Ugráljunk fel a mozgó padlódarabokon a teleportig. Az se baj, ha leesünk, mert csak az ajtótól kezdjük újra. Miután a nagy teremben legyőztük a sikoltót, menjünk be a jobb oldali ajtón.

Fortress of Doors

A kártyakatonák megölése után két sikoltó támad ránk, őket is intézzük el. Ha nagyon lecsökkenne az életerőnk, próbáljuk meg úgy elintézni őket, hogy a falra essenek. Így az eszenciát fel tudjuk venni. Menjünk át a ház másik oldalára, a nyitott ablakhoz, és ugorjunk be.

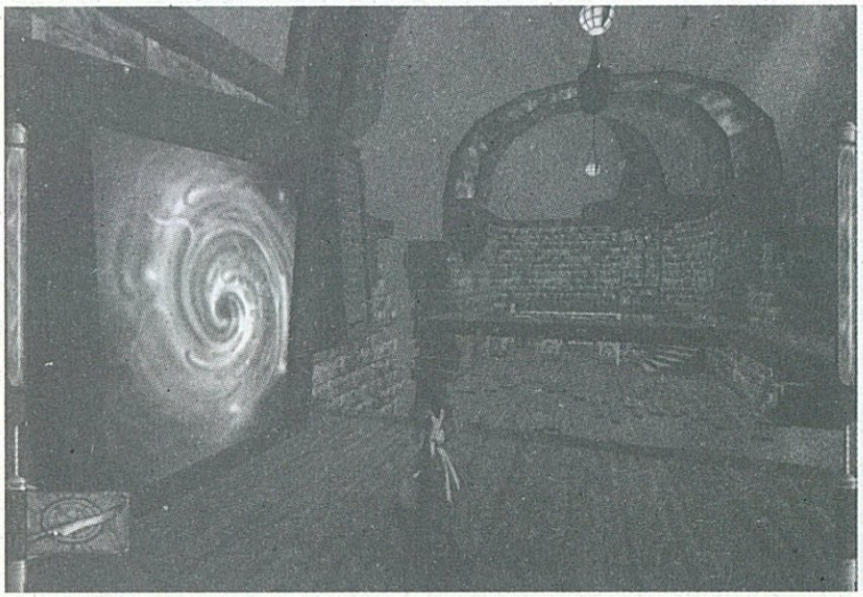
Skool Daze

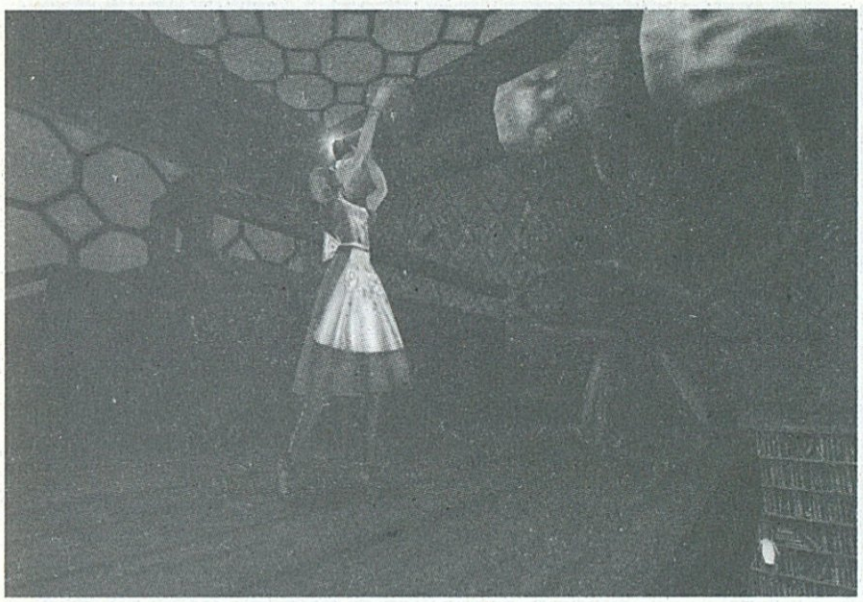


Belépve a nagyterembe, miután kinyírtuk a katonákat, ugorjunk fel balra a kandallóra, és arról pedig a sarokba, ahol felvehetjük a harmadik fegyverünket, a madárfejű botot (aki emlékszik a mesére, ott ilyen flamingókkal krikettezték). Ugyanabban a sarokban lévő lenti ajtón bemenve, az előadóteremben találkozhatunk az öreg pipással. Mikor befejezte a mondandóját, újabb katonák rontanak nekünk. Amikor kimegyünk, láthatjuk, hogy az öreg kinyit egy rejtekajtót a könyvtárban. Menjünk fel az emeletre, és a csapkodó ajtó melletti másik ajtón menjünk be. Az őrökön átverekedve magunkat, máris a könyvtárban vagyunk. Keressük meg idelent a nagy lebegő könyvet, ami mikor hozzáérünk elrepül. Menjünk fel a csigalifttel, és balra van a második könyv, majd a jobb oldali elborított polcon felmenve keressük meg a harmadikat. Újfent menjünk fel az itteni lifttel, s fent a negyedik könyvet megtalálva most már kiderült, miért repültek el. Ugráljunk át rajtuk a fülkéhez, amiben egy különleges könyv van. Menjünk le a könyvek segítségével a leesett könyvhöz, amiben végre rálelünk a kicsinyítőszer receptjére.

Skool's Out

Küzdjünk meg a sikoltóval és a kártyákkal, majd lent menjünk be balra azon az ajtón, ami mellett két világító tojás van. Ugorjunk át a negyedik fegyverünkért, a dobókockáért, de utána figyeljünk, mert egy újabb sikoltó tör az életünkre. A kockát akár azonnal használhatjuk, ha visszamegyünk a nagyterembe. De ügyeljünk rá, hogy olyankor ne használjuk, amikor nincs ellenfél, mert akkor ránk támad a kapun keresztül érkező démon. Ezután menjünk be idelent a szívvel jelzett ajtón, és a nagyszobában balra menjünk fel, ahol az egyik ajtónyílás mögött kapcsoló, míg a másiknál a démonkristály van. Húzzuk meg a kart, menjünk fel az így keletkezett lépcsőn, és ugorjunk fel a leszakadt gerendára a falnál. A gerendákon menjünk át az öreghez, közben ügyeljünk a lámpásokra, s nehogy leesünk a padlón lévő lyukba. Beszélgetésünket hamarosan megzavarja néhány sikoltó. Utánuk induljunk vissza a nagyterembe, fel az emeletre, és be az egyetlen le nem





deszkázott ajtón. Itt néhány kártya társaságában van egy ajtó szembe (felette a táblán a számot figyeljük), valamint egy-egy jobbra és balra. Menjünk be szembe a kis laborba, ahol az öreg harcol néhány kártyával, segítsünk neki. Vegyük fel az üveget a szekrényből, és menjünk vissza az előző folyosóra. Mindegy, hogy jobbra vagy balra megyünk, de a következő folyosón menjünk be a hármas szobába. Itt egy újabb madárfejes botra lelünk (egyre erősebb lesz a fegyver), és menjünk tovább a másik ajtón, ahol a kis ültetvényesben öntözzük meg odalent a csúcsos növényeket a szerrel, amit a laborban szereztünk. Vegyük fel a nyalókát, és menjünk vissza a folyosóra, balra vagy jobbra, és a laborban adjuk oda a nyalókát az öregnek. Végre elkészült a kicsinyítő szer.

Skool Daze

Menjünk fel az emeletre a könyvtárba, ahol az előbb már jártunk. Itt irány fel a lifttel, és most a balra lévő elborított polcon menjünk fel, majd be a csillagvizsgáló (observatory) ajtaján. Menjünk fel itt is a lifttel, majd pedig a lépcsőn a távcsőhöz, de ügyeljünk a lyukra a lépcsőn!

Vale of Tears

Pool of Tears

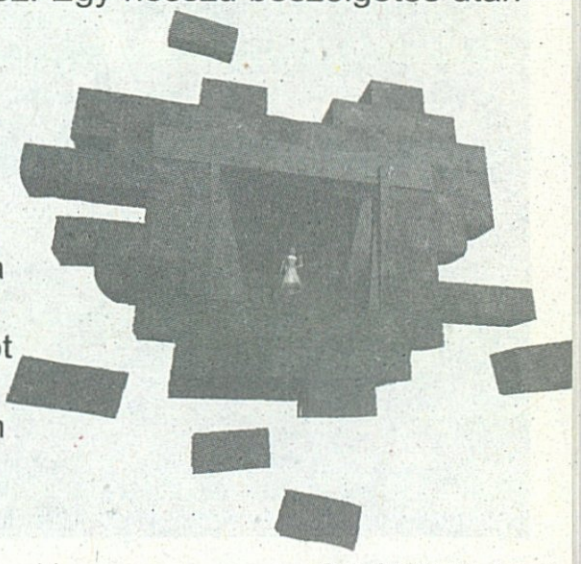
Összezsugorodott formánkban hova máshová is kerülhettünk volna, mint a rovarok birodalmába. Nyúl úr ismét feltűnik, majd el is tűnik a szemünk elől egy járatban, amit eltorlaszol egy sziklagolyó. Balra a tábla figyelmeztet is minket a kőomlás-veszélyre. Ugorjunk át a szirtre, és induljunk el felfelé. Amikor meglátjuk, hogy egy hangya ránk görget egy sziklát (legalább egy morzsányi lehet), ne essünk pánikba, maradjunk ahol vagyunk. Továbbmenve a második golyóbisnál már ügyeljünk, hátráljunk, míg le nem esünk, aztán előre egy szakadékot ugorjunk át. Várjuk meg ott, amíg leesik a golyó, és ismét induljunk felfelé. A vízesésnél vigyázzunk, hogy pontosan a kis kőre ugorjunk, különben lesodor a víz. Mikor sikerült végre feljutnunk (a harmadik golyóval sem kell törődni), figyeljünk a repülő rovarokra, mert robbanó makkokat hajigálnak a nyakunkba. Valamint ne menjünk a hangyák

közelébe, mert szuronyukkal elhajítanak minket (rosszabb esetben le), hanem távolról intézzük el őket. Kövessük a folyó folyását visszafelé, amíg a tóparton meg nem látjuk a teknősbikát. Beszélgetésünk után ő felpattan egy lehullott falevélre, és elhajózik. Kövessük mi is a példáját. Útközben figyeljük a repülő bogarakat, nehogy eltaláljanak (őket is le lehet lőni, de újak jönnek a helyükre). A gyökereknél ugorjunk le a levélről, majd szálljunk vissza. A vízesésnél csorogjunk le, és rögtön másszunk ki balra a vízből, nehogy haleledel legyen belőlünk. Intézzük el a hangyákat, majd a két kerek levélen keresztülugorva szálljunk ismét fel a „hajónkra". Ezután már kicsit több akadály lesz. Az alagút után jobbra, ha kiugrunk, fel tudjuk venni a szívet, és még vissza is tudunk szállni a levélre. Amikor meglátjuk a következő vízesést, ne csurogjunk le, hanem ugorjunk át jobbra, a partra. Csússzunk le, és szálljunk vissza a levélre. Ügyeljünk a gyökerekre, s a harmadik vízesésnél vagy a szemben lévő indára ugorjunk, és aztán ki a partra, vagy rögtön balra ki a partra. Fent továbbmenve miután a teknősbika elhajózott, várjuk meg a levelet, és utána. A vízesésnél csorogjunk le.

Hollow Hideaway

Kövessük a parton a vizet, közben intézzük el a hangyákat, majd a két levélen ugorjunk át a gyökérre. Nehogy beleessünk a vízbe, mert egy óriási hal egyszerre bekap minket. Továbbmenve a másik gyökérről szálljunk fel ismét a levélre. A gyökerekből kiálló tüskék elől először húzódjunk a levél jobb szélére, aztán balra, majd ismét jobbra. Ezután, amikor partra szállunk, elég sok hangyába botlunk, valamint egy gonosz virágba, és egy beszippantani akaró gombába. Őt egyfolytában dobáljuk, miközben hátrafelé haladunk, így nem tud beszippantani. Keressük meg a másik levelet a vízben, és induljunk tovább. A két kerek levélnél ugorjunk ki a partra, és menjünk oda a házhoz. Egy hosszú beszélgetés után maga a ház szív be minket.

Just Desserts



A szobában vegyük fel az asztalról az ötödik fegyverünket, a meglepetésdobozt. Erre a kandallóból érkező kedves anyóka meghív minket ebédre, csak éppen mi leszünk ott a desszert. A madárfejjel dobálva a labdákat, közel engedve magunkhoz könnyedén elintézhetjük, habár elég sok trükköt bevet közben. Ha elkezd gyorsan szaladgálni, akkor nem támadjuk, amíg ismét nem jön felénk lassú iramban. Miután legyőztük, végre visszakapta a teknősbika a páncélját.

Wholly Morel Ground

Mindig a teknősbika által „termelt" légbuborékok között maradjunk, és kövessük, miközben ügyeljünk a leomló oszlopokra, és a kis vulkánokból feltörő „gőzre", mert belesodornak a plafonon lévő tüskékbe. Mikor beérünk a régi épületbe, figyeljünk a leomló vakolatra, valamint a ránk támadó lábas halakra is. Tehát csak követnünk kell a teknősbikát, miközben figyelünk a leomló dolgokra, a halakra, a kagylókra, és arra, hogy mindig a buborékok között maradjunk.

Wonderland Woods

Dry Landing

Búcsúzóul – nem túl kedves szavak közepette – a teknősbika egy légpáncélt ad nekünk ajándékba, amivel most már sokkal több ideig bírjuk a víz alatt. Induljunk tovább, és a kis vízesésnél ugráljunk át a leveleken az indához, amin másszunk fel. Vegyük a vízesés felé az irányt, kerüljük meg, majd a falból kinőtt gombára – aminek villog a kalapja – ugorjunk rá, s ez egyfajta ugródeszkaként szolgál. Ugrás közben forduljunk meg, így pont elkapjuk az indát, amin másszunk fel, ha előre-hátra himbálózunk, könnyebben át tudunk ugrani a nyúlhoz. Miután ismét eltűnt, ugorjunk le a fa törzsén lévő taplógombára, majd át az indára, és arról el tovább. Kövessük a bal oldali falat, amíg el nem érjük a szakadékot, ahol lent villogó gombák vannak. Essünk le balra, majd az egymás fölött lévő gombák közül először a kisebbikre, aztán a nagyobbikra, amiről felpattanva el tudjuk kapni az indát, himbálózzunk egy kicsit, és ugorjunk át a másikra, utána pedig le. Bent a fa törzsében ismét másszunk fel az indán elég magasra, és ugorjunk át a gombára, arról pedig fel a taplóra. Ugorjunk át, és menjünk ki a fatörzsből. Induljunk tovább, amíg egy hídhoz nem érünk. Ne keljünk át rajta,

mert leszakad, hanem ugorjunk rá a villogó gombára, át a másikra, végül pedig át a szirtre. A szippantó gomba mellől vegyük fel a meglepetésdobozt. Indulás tovább, a szakadéknál, ahol a fa van, ugorjunk át az indára, majd le a taplóra. A második indán másszunk fel, és ugorjunk át a szirtre. A gyorsfolyású pataknál ugráljunk keresztül a köveken, közben ügyeljünk a virágra, és a vízesés mellett menjünk el balra.

Herbaceous Border

Miután szegény nyúl urat eltaposták, induljunk neki, hogy legalább bosszút álljunk. Kétfelé is elindulhatunk, vagy egyenesen és le a lyukba, vagy pedig megfordulunk, és a virág melletti lyukon megyünk le. Mindenesetre ügyeljünk a földből előbukkanó lóbogarakra. Ha egyenesen mentünk tovább, akkor lent a gőzön továbblebegve az elágazásnál forduljunk balra. A dobbantás hatására leomlik a híd, így ugorjunk le balra a gombára, amivel feljutunk egy másik hídra. Hogyha megfordultunk, és abba a lyukba estünk le, ami a virág mellett volt, akkor a leszakadt hídtól jobbra lent a gőzre ráugorva juthatunk el az előbbi gombához, és arról fel a hídra. Keljünk is át a hídon, és vegyük fel a madárfejű botot. Ha esetleg jobbra mennénk az elágazásnál, akkor egy újabb dobbantás következtében ismét leszakadnak a hidak. Innen kétfelé mehetünk, vagy a gombán tovább, vagy pedig a gőzzel visszafelé az elágazáshoz. Tehát miután felvettük a botot, induljunk tovább, át a másik barlangba lévő hídon, míg el nem jutunk a harmadik barlangba. Ugorjunk le a gőzhöz, szálljunk fel egész magasra, amíg el nem érjük az indát. Ugráljunk tovább, és vegyük fel a kártyapaklit. Ha odalentről érkeztünk ebbe a barlangba, akkor is hasonló módszerrel kell feljutni. Ám ha lemegyünk teljesen az aljába, a gomba mellett elkapjuk az ugráló szöcskét, és kiisszuk a tartalmát, akkor egy ideig mi is szöcske módjára tudunk ugrálni. Tehát miután a kártyapaklit felvettük, menjünk tovább, és fel a felszínre. Ugorjunk át a másik szirtre, és keressük meg az újabb lyukat a földben.

Rolling Stones

Futás Indiana Jones módra. Már csak egy kis Rolling Stones hiányzik aláfestő zenének. Soha ne nézzünk hátra, mert a kő úgy is mindig ott lesz mögöttünk, és azzal csak időt veszítenénk. Az első barlangban ugorjunk át jobbra a gombára, aztán a taplóra, majd a másik gombáról tovább a járatba. Keljünk át a csontvázon, és amikor elérjük a jeget (ne lépjünk rá) húzódjunk jobbra a falhoz, így a golyó elmegy mellettünk. Ám be is töri a jeget, megnehezítve a dolgunkat. De a maradékon át lehet még ugrálni. Balra induljunk el, és nagyon óvatosan haladjunk, hogy le ne essünk. Amikor átjutottunk, induljunk tovább a járatban.

Icy Reception

Induljunk el a jégen, ami nem más, mint egy befagyott folyó, amíg el nem érjük a barlangot. Óvatosan, mert minden csúszik! Balra induljunk el, ugorjunk át a hídhoz, és felmenve vegyük fel a következő fegyverünket, a jégesernyőt. Mivel a továbbvezető híd leszakad, induljunk vissza addig, ahol a jég körbeöleli az oszlopot. Itt vissza tudunk ugrani, és menjünk vissza a befagyott folyóig, ahol most attól jobbra ugorjunk le. Miután elindult a golyó, mi is kezdjünk neki rohanni, amíg ki nem érünk a barlangból. Menjünk balra, és vegyük fel a meglepetésdobozt, eközben a golyó is leesett. Menjünk hát a másik irányba, ahol a gőz hátán vitorlázzunk fel. Itt találkozhatunk a hernyóval, aki elég érdekes dolgokat ad tudtunkra.

Fungiferous Flora

Küzdjük át magunkat a gombák, hangyák, és virágok seregén. Amikor elérjük a nagy fehér gombákat, velük szemben van egy kis tócsa. Azon keresztül át tudunk úszni a fatörzs alatt. Induljunk tovább, és a virágtól jobbra fent vegyük fel a dobókockát. Továbbmenve másszunk be a járaton, ahol rengeteg hangyába botlunk. Megpróbálhatjuk felvenni velük a harcot, de a végén úgyis elkapnak.

Centipede's Sanctum

Magával a főhangyával kell megküzdenünk, ami talán a legnehezebb (szerintem) ellenfél a játék során. Ha szétnézünk a barlangban, akkor egy újabb szöcskekoktélra bukkanhatunk. Elég sokféle támadása van az óriáshangyának, savat köp, bekap, ránk uszít néhány kis férget, nekünk rohan a sisakjával. Alapesetben csak akkor lehet sebezni, ha felágaskodik, és akkor lehet eltalálni a hasán lévő foltot. Ez igen nehéz dolog, és hosszadalmas. Az egyszerűbb mód, ha a jégesernyővel közelebb megyünk hozzá, és egyfolytában nyomjuk neki a jeges áldást. Ezzel rövidebb idő alatt el lehet intézni, habár eléggé zabálja az eszenciát. De a jégernyő akkor is sebzi a folton keresztül, amikor nem ágaskodik. Miután elintéztük, ugráljunk fel a leszakadt sziklák segítségével a középen lévő kiemelkedő sziklatömbre.

Caterpillar's Plot

Újra a régi méretben. Éléggé hasonlít ez a hely a pokolhoz. Az ördögfattyak nem túl erős ellenfelek, de a lávaszörnyekre és a repülő köpenyekre vigyázzunk, ne hagyjuk, hogy a közelünkbe érjenek, mert lefagyasztanak. Vegyük fel odalent az oszlop közepéről a legerősebb fegyver legelső darabját. Ekkor kinyílik a rács, és induljunk is el arra. Amikor

átmentünk az alagúton, nézzünk fel, mert mögöttünk két kártyakatona fog lövöldözni. Induljunk el balra (jobbra csak eszencia), és hallgassuk meg a hegy beszédét (hegyi beszédet). Az előbb megszerzett botról tudunk meg ezt-azt tőle. Menjünk vissza oda, ahol megszereztük a bot darabját. A lefelé vezető alagúttól jobbra lévő járatban menjünk tovább (Pale Realm). Jobbra a lyuk után, ha bemegyünk a kőlap alá, akkor szerezhetünk egy láthatatlanság-tükröt. Megérkeztünk a sakk birodalmába. Keressük meg a teleportot.

Looking Glass Land

Pale Realm

A fehér bábuk barátok, és a vörösek az ellenség. De legalább most már tudjuk, miért hívják sápadt birodalomnak. Olyan, mintha egy fekete-fehér filmben mi lennénk az egyetlen színes szereplők. Menjünk oda balra a fehér futóhoz, és nemcsak hogy továbbenged, de még át is változtat minket futókká. Így csak eszerint léphetünk tovább, csak a fehérre lépve (balra 1 lépés, jobbra 2, balra 3, jobbra 2, jobbra 1, balra 1, jobbra 2, jobbra 1, balra 2, balra 2, balra 1, jobbra 2). Miután átjutottunk, ismét visszaváltozunk, és kiérve a térre vegyük fel a botot a talapzatról. A világosszürke kétszárnyú ajtón menjünk be, fel a lifttel (balra életerő), és a jobbra lévő ajtón tovább. A fordulónál vigyázzunk, mert karók jönnek ki a padlóból. Egyszerű rajtuk átmenni, mert kétszer jönnek elő ugyanabból a sorból. A hídon keljünk át, jobbra tovább az ajtón. A lépcsőnél vegyük fel a kártyapaklit, majd menjünk ki az erkélyre, és húzzuk meg a kart. Ezzel kinyitottuk a fehér bástya mögötti ajtót, kövessük hát. Tisztítsuk meg a terepet a vörösektől. Keljünk át a hídon, és menjünk oda a fehér lóhoz, mire ismét átváltozunk (előre, balra 1, balra 2, jobbra 2, előre 2, balra 1, jobbra 1, balra 2, jobbra 2, balra 1). Ha átjutottunk, menjünk be a világosszürke ajtón, fel a lépcsőn, és vegyük

magunkhoz a meglepetésdobozt. Ki a teraszra, át a hídon, és a második toronyban húzzuk meg a kart. Ez elindította a malomkereket. Menjünk le, és ugorjunk be a vízbe. Másszunk ki, ahol még nem jártunk, és menjünk be a kétszárnyú kapun.

Castling

A téren fehér bábuk holttesteire bukkanunk, majd ha jobbra elindulunk láthatjuk, ahogy elcipelik a fehér királynőt. Miután elintéztük a vöröseket, menjünk be a várba, ahol még mindig folyik a harc. Segítsünk a fehéreknek, ezután mindegy, hogy jobbra vagy balra indulunk, csak a távolabbi ajtó legyen. Egy újabb csata után menjünk be a trónterembe, beszéljünk a fehér királlyal, aki megkér, hogy szabadítsuk ki a királynőt, és segítségül még egy gyalogot is ad mellénk. Menjünk vissza oda, ahol a két-két ajtó volt minkét oldalon, és menjünk be most a másikba (a bejárati ajtóhoz közelebbi). Mindkettő ugyanoda vezet, a teleporthoz.

Checkmate in Red

Itt vagyunk hát a vörösek birodalmában, ami majdnem olyan, mint a fehéreké volt (a malomkerekes rész). Intézzük el a vöröseket, majd ugorjunk a vízbe. Ússzunk be abba a járatba, ahol a buborékok vannak, és az indán másszunk fel. Át a hídon, s a házban vegyük fel a dobókockát, majd menjünk ki a másik ajtón. De úgy tűnik elkéstünk, épp most fejezték le a királynőt. Induljunk tovább, és legalább vegyünk elégtételt. Be a kétszárnyú ajtón, és ugorjunk le a lyukon. Kint a téren a vörös királlyal kell megküzdenünk. Ha legyőztük, akkor érnek majd minket meglepetések!

Mirror Image

Elég furcsa helyen térünk magunkhoz, leginkább bolondok házához hasonlít. Ráadásul még olyan is, mintha a falon járnánk. Jobbra fent van egy démonkristály. Induljunk el mondjuk jobbra, a tükörfalú útvesztőben érhetnek minket meglepetések, például a tükör mögül előtörő robotok. Miután befordultunk, egyenesen menjünk a boltív alatt tovább, s tulajdonképpen nem lehet eltévedni, mert mindig csak egyfelé lehet menni. Az egyik kitört tükör mögött van egy cső, ugorjunk rá a fogaskerékhez, majd át az órához. Törjük szét az órát, és lám az egyik tükör mögött valami járat van. Induljunk tovább, és ezzel a járattal szemben kitört tükör mögött hozzájuthattunk következő fegyverünkhöz. Menjünk be a csőbe, és amikor elérünk a feléhez, akkor elfordul. Mindegy merre indulunk el, csak minden szobába nézzünk be, ahová be lehet, és törjük össze az összes ép órát. Vigyázzunk a fehér arcokra a falon, mert azok pókok! Ne menjünk tovább a kétszárnyú ajtókon, amíg mind a két oldalon lévő szobában szét nem törtük az órákat. Akkor jó, ha látjuk kinyílni az ajtót.

Mindegy balra vagy jobbra megyünk tovább, de elég trükkös lesz a padló. Az első része előre-hátra mozog, a második része jobbra-balra, míg a harmadik része ismét előre-hátra. Ha ehhez érünk, álljunk meg a szélén, míg a másik széle szinte teljesen felmegy. Ekkor induljunk el, és így már fel tudunk ugrani az ajtóhoz. Ám ha továbbmentünk jobbra vagy balra, akkor fent hasonló módon lehet bejutni a kisszobába, és onnan átugrani a római számokra. Így fel tudjuk venni vagy a szívet, vagy a démonkristályt. Szóval, ha bementünk a fenti ajtón, akkor az ottani teremben vigyázzunk a falon lévő nagy fejekkel, mert beszippantanak. Középen menjünk oda a három himbálózó karikához. Ugráljunk át rajtuk, és menjünk be az ajtón. A két testvért minél gyorsabban támadjuk, hogy ne legyen idejük másolatot csinálni magukról. Akkor jó, ha elfogytak mind.

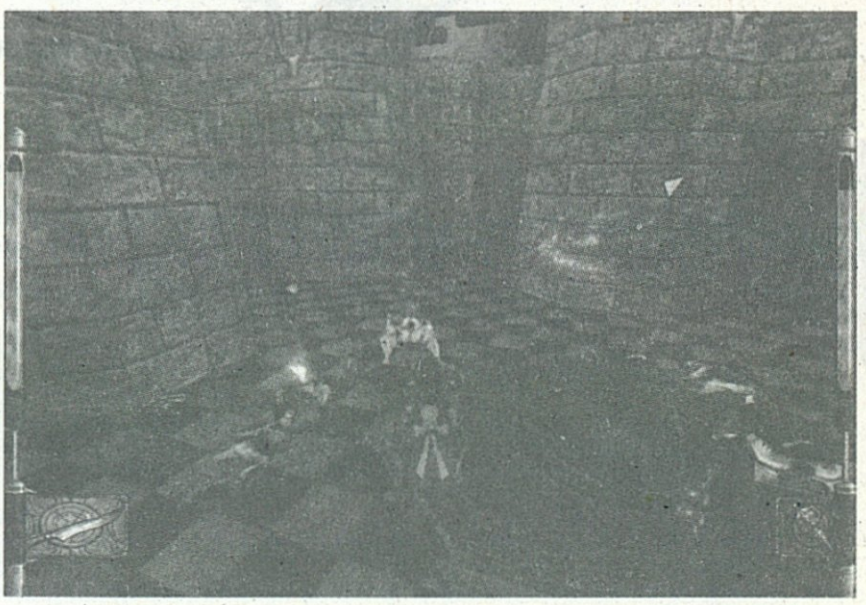
Behind the Looking Glass

Crazed Clockwork

Ugorjunk át a jobbra lévő ajtóhoz. Menjünk keresztül a kőlapokon, és húzzuk meg a jobbra és balra lévő karokat. Ugorjunk rá a fogaskerékre, és menjünk tovább az ajtón. Ezután ugráljunk át az „órákon", de ügyeljünk, mert lesüllyednek. Itt kapcsoljuk át a kart szemben, majd induljunk tovább a bejárattól jobbra. Egyenesen tovább (balra egy zárt ajtó), jobbra forduljunk be, és a szobában lévő lyukon essünk le. Menjünk be a kétszárnyú ajtón, ahol furcsa gépeket, és még furcsább lényeket találunk. Húzzuk meg a kart, és induljunk vissza. Intézzük el a kiszabadult robotokat, majd menjünk be a most már nyitott ajtón. Át a lapokon, és be az ajtón, ahol találkozhatunk a bezárt griffel, Gryphon-nal. Miután beszéltünk vele, induljunk vissza, le a lapokon, be az ajtón, amíg el nem érjük a teleportot. A határai teásasztalra érkezünk, ahol essünk le a négy székre egyenként, és a segítségükkel feljutunk a teába. Nyomjuk le mind a négy kockát a négy csészében, majd ugorjunk be a teleportba. Húzzuk meg a kart az órában, végül ugorjunk be a kinyílt teleportba.

About Face

Vegyük fel középről a bot második részét. Ezután meg kell küzdenünk az Órással. A csillagokkal elég könnyű, mert csak eldobjuk őket, amikor becéloztuk, majd elfutunk a trükkjei elől. Miután legyőztük, menjünk oda a beindult órához, és az órasúllyal menjünk fel, és vegyük fel a következő tárgyat, az órát (megállítja az időt). Ha nagyon megsérültünk, akkor menjünk ki az órából, és vegyük fel a szívet, ezután menjünk be a teleportba. A kiszabadított griffel elhagyjuk végre ezt a helyet.



Land of Fire and Brimstone

Burning Curiosity

Intézzük el a kis ördögfattyakat, és

keljünk át a láván a köveken keresztül, majd ugráljunk fel. Haladjunk felfelé, itt találkozhatunk sárkányszerű lényekkel. Innen nem messze a szirten van egy démonkristály. Ezután a barlangban is haladjunk arra, amerre a járat vezet. A lávafolyónál ismét a köveken ugráljunk, vegyük fel a csillagot, és vigyázzunk a lávából elő-előbukkanó tűzköpő lényekre. Ott, ahol a lávafolyam elindul, másszunk fel (a szikla túloldalán egy csomó eszencia van), és induljunk el jobbra. Kövessük a lávát és a szorost, amíg a végére nem érünk. Itt jobbra tovább lehet menni (balra démonkristály), mikor ismét a hegy szól hozzánk. Vagy mégsem? Érdekes dolgokat tudhatunk meg az öreg hernyótól. Mégpedig, hogy az egész galibát mi okoztuk Csodaországban, azaz először magunkat kell megmenteni, és azzal megmentjük Csodaországot. Miután eljutunk a járat végéhez, ugráljunk fel, és a háztól jobbra vezető köveken tudunk feljutni a házhoz, ahol menjünk be a teleportba.

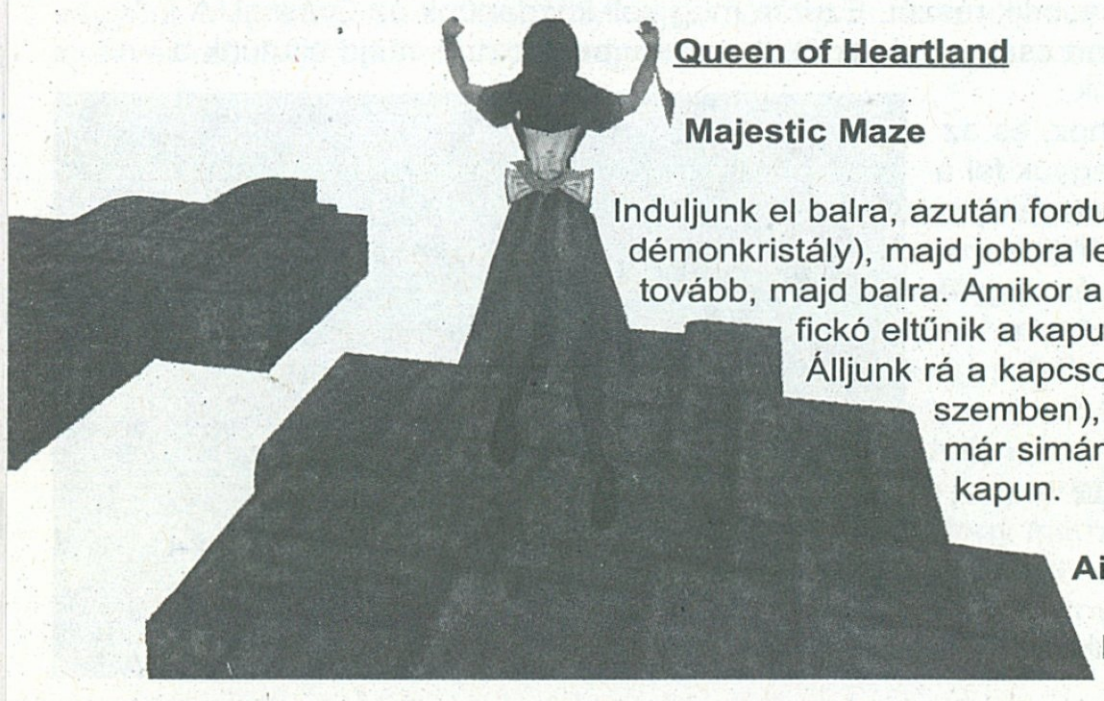
Jabberwock's Lair

Meg kell hát küzdenünk a mechanikus sárkánnyal is. Nála is jól beválhat az Óránál használt fegyver. Kerüljünk el a kiokádott tüzét, amibe egyúttal bele is csalogathatjuk a meg-megjelenő lényeket. Az órát ne is próbáljuk ki, mert nem működik rajta. Amikor eléggé megütöttük, megjelenik Gryphon, és kikapja Jabberwock szemét. Már csak ez kellett a csodafegyverhez.

Wonderland Woods

Caterpillar's Plot

Visszaérkeztünk hát ide, ahol a bot első darabját szereztük, induljunk el balra. A szivarozó tojásfej melletti kiálló téglát nyomjuk be. Menjünk le az alagútba, és a vaskapu mellett balra a résen be. Megszereztük hát az utolsó fegyverünket, a puskát. Elég hatásos egy-egy lövés, de az összes energiát elhasználja (a teljeset). Ezután menjünk a labirintust (Majestic Maze) jelző tábla által mutatott irányba. Menjünk oda a hullámzó falhoz, és lőjünk bele a speciális fegyverrel (Jabberwock Eye Staff).



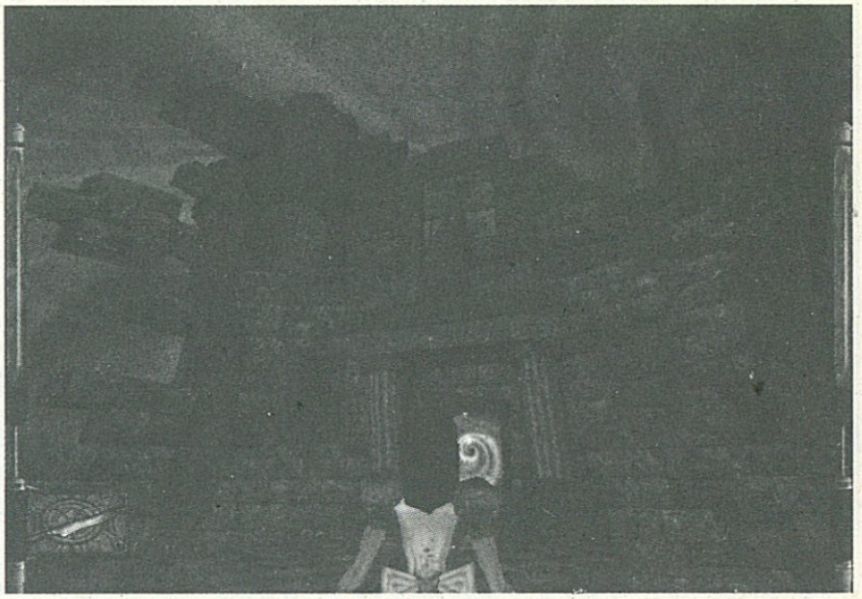
Queen of Heartland

Majestic Maze

Induljunk el balra, azután forduljunk jobbra (a végén démonkristály), majd jobbra le. A kapu mellett egyenesen tovább, majd balra. Amikor a teleporthoz érünk, a kis fickó eltűnik a kapuban, és az bezáródik. Álljunk rá a kapcsolóra a földön (a teleporttal szemben), és használjuk az órát. Így már simán be tudunk menni a nyitott kapun.

Airborne Terror

Essünk le a gőzre, és



vitorlázzunk át a szemben lévő hídhoz, majd tovább a másik gőz segítségével. Valamennyivel feljebb egy csomó csőből feltörő gőzhöz érünk, a harmadiknál vigyázzunk a falon lévő fejre, mert lefújhat minket. Ezután még lesz kettő. Mielőtt tehát ráugranánk a gőzre, használjuk az órát, akkor nem fognak lefújni minket az arcok, de mi vitorlázhatunk a gőz hátán. Ha az utolsó csőből nem jönne gőz, akkor várjuk meg az előtte lévőn lebegve, míg lejár az óra hatása. Menjünk tovább, amíg el nem érjük a többi sok csövet, itt is használhatjuk az órát. Ezután a három egyre magasabb csövön mindig vitorlázzunk a legmagasabbra, és azután a másikra. Már csak be kell menni a teleportba.

Mystifying Madness

Fel a lépcsőn, az elágazásnál balra, azután jobbra, balra, megint jobbra, és vegyük fel a csillagot a beugróból. Ezután ugorjunk be a vízbe a nyíláson, és ússzunk a nagy buborékok irányába. A nagy barlangban az első beugrónál ússzunk jobbra, és ott másszunk ki a partra. Jussunk el a pikk katonához, és a pókszerű gépnél menjünk egyenesen. Húzzuk meg a kart, és mivel lezártál a visszafelé vezető utat, irány jobbra. Fel a csigalépcsőn, majd balra az ablakon ugorjunk a vízbe. Ússzunk vissza az előző nagy barlangba, keressük meg a csövet, és ügyeljünk, hogy megálljunk a buborékoknál, így levegőhöz jutunk. A felfelé vezető csőben ússzunk fel, és másszunk ki a vízből. Az elágazásnál balra, majd jobbra forduljunk (itt balra egy láthatatlanság-tükör van), menjünk át a hídon, és keressük meg a kart, húzzuk meg, forduljunk vissza, jobbra ugorjunk le, menjünk be a boltív alatt, majd be a teleportba.

Water Logged

Jobbra induljunk el a folyosón, és ott ugorjunk a vízbe. Ússzunk a terem végébe (vigyázzunk a halakra), és balra a sarokba ugorjunk ki a partra. Fent ugorjunk rá a láncon lógó platformra. Súlyunkra az lesüllyed, míg a vízszint megemelkedik. Ússzunk vissza abba a terembe, ahol kiléptünk a teleportból, és mivel az úszó felemelte a fedelet, ússzunk be a csőbe. Át a rácson lévő lyukakon, és az elágazásnál jobbra vegyünk magunkhoz levegőt, majd a ventilátornál balra ússzunk fel. Ismét ugorjunk rá a láncon lógó platformra, mire még magasabb lesz a vízszint. Visszá a vízbe, ússzunk oda a másik csőhöz, mert most ennek emelkedett fel a fedele. Az elágazásnál jobbra ismét levegőt vehetünk magunkhoz. A ventilátorokkal vigyázzunk! A harmadik után ússzunk fel a negyedik ventilátor résén, másszunk ki, és ugorjunk rá az utolsó „liftre". Menjünk át a szemben lévő folyosón, le a lyukon, majd be a harmadik csőbe.

Labyrinthine Revenge

Ugorjunk le balra a kiálló világítótestekre (ahol nincs korlát), majd át a falból jövő fogaskerékre. Ugorjunk rá, át a bokorhoz, majd tovább fel a falra. Kövessük a lávát egészen a végéig, ahol ismét essünk le, és ugorjunk át a másik kiálló „fogra". Másszunk fel, és be az ajtón. A forgó szerkezetnél, ahol gőz tör fel, könnyedén át lehet ugrani. A következő teremben a kerekeken csak akkor tudunk továbbmenni, amikor a nyílás pont ott van. A teremben, ahol a lávából gőz száll fel, jobbra az indán csak egy szívhez juthatunk. Indulás tovább, keresztül a sövénylabirintuson, míg visszaérkezünk a gyárba. Várjuk meg, amíg nem jön balról gőz, és álljunk a két fog közé. A következő teremben a fogaskerékről ugorjunk a gőzre, és szálljunk fel. A másik gőzről át a folyosóra, a következő kettőről pedig át a fogaskerékre. Erről ugorjunk fel a folyosóra. Egy másik teremben, ahol az egyik fogaskerék vízszintesen, a másik függőlegesen forog, ugorjunk rá a vízszintesre, és álljunk az egyik fogra. Várjuk meg, amíg átfordul a falon, és ugorjunk fel az ajtóhoz. Egy újabb könnyed séta következik a természet lágy ölén, majd néhány tipikus csapda, ahol csak az időzítés a lényeg. Ha elértük a három egyre magasabb csövet, vitorlázzunk fel, majd a fogaskerekeknél ismét a fogak között kell átmennünk.

Machinations

A fogaskerekeken egyszerűen át kell ugrálni: Az elején használhatjuk az órát is, de aztán a le-fel mozgó fogaskerekeknél már nem érdemes. A következő teremben pedálokra kell ugrálnunk, itt is az időzítés a lényeg. Talán a legnehezebb a ketrecszerű fogaskerékről átugrani a pedálra. Ezután ugorjunk át annak a tetejére, és a kis fogaskerékről a függőlegesre, amivel vitessük magunkat a folyosóra. A következő teremben várjuk meg, amíg felér a kis fogaskerék. Menjünk le vele, és ugorjunk le róla a falban ide-oda vándorló kerékre. A nyelén menjünk végig, ugorjunk át a kis fogaskerékre, menjünk fel. Át a billenőpallóra, ugorjunk tovább a másik fel-le mozgó fogaskerékre, ami csak akkor fog menni, ha a palló eleje feljebb van, mint a vége. Menjünk fel, és a következő pallónál is hasonlóképpen járjunk el. Ugorjunk át a legnagyobb fogaskerékben forgó kisebb kerékre, majd arról egy másik fel/le mozgó fogaskerékre. Menjünk ezzel is fel, és ugorjunk át a legnagyobb kerékre. A köröm egyik szárán menjünk fel, és ugorjunk a teleporthoz.

Queensland

Royal Rage

Miután Jabberwock legyőzi szegény Gryphon-t, ismét meg kell küzdenünk vele, immár véglegesen. A puska jó fegyver ellene, csak győzzük feltölteni az energiát. Amikor végeztünk vele, a hídon át menjünk be a kapun.

Battle Royale

Eljött hát a végső harc ideje. Vigyázzunk a leugráló kártyakatonákkal, a lávából is előbukkanhat egy-egy lávalény. Útközben találhatunk egy démonkristályt. Ügyeljünk rá, hogy mindig töltsük fel az energiánkat.

Ascension

Ugorjunk át a másik szirtre, és induljunk felfelé. A második tartógerendától jobbra vezet lefelé egy lyuk. Átkelve a gerinchídon, ismét szabad ég alá kerülünk. Menjünk lefelé, és ugorjunk át a tartógerendára (itt van egy démonkristály a fal tövében). Indulás fel, át a szirtre, majd be a barlangba. Mindig csak felfelé. A második gőz után ugrálni kell még egy kicsit, majd a nyílásnál essünk le a fal mellett jobbra. Most már tényleg eljutottunk a palotához, és ahhoz méltóan, elég jó a védelme. Amikor kinyílik az ajtó, dobjunk be egy dobókockát, majd az elfoglalt katonákra dobjunk meglepetésdobozokat. Utána menjünk fel a lifttel.

Castle Keep

Menjünk egyenesen be az ajtón, körbe menjünk oda a karhoz, és húzzuk meg. Menjünk le, és nézzük meg a képet a tükörrel szemben, majd a tükröt (a piros ruhással szemben-treff jel). Menjünk vissza, el a lift mellett jobbra vagy balra, be a kőfejek mögé. Szálljunk fel a gőzzel, és menjünk be a treff ajtón, s vágjunk hozzá valamit a piros ruhás fickó képéhez (pl. kést). Indulás vissza, húzzuk meg a kart, nézzük meg a képeket (Jabberwock-kal szemben a káró). Menjünk vissza, fel a gőzzel, jobbra a káró ajtó mögött dobjuk meg Jabberwock képét. Harmadjára is húzzuk meg a kart, és most a gőz után balra menjünk be a pikk ajtón, ahol az Órás képét kell megdobni. Ekkor kinyílik a kör ajtó, és menjünk be rajta.

Heart of Darkness

Vegyük elő a Jabberwock Eye Staff-ot, mert csak az győzheti le a királynőt. Amikor meglátjuk a csillámlást magunk körül, fussunk arrébb, különben a falhoz vágódunk. Az oszlopok takarásából be-bevihetünk neki egy-két találatot. Miután kifáradt, még néhány lövés kell neki, amikor is rá kell jönnünk, ha legyőznénk, magunkkal végeznénk. Ekkor felveszi valódi alakját, és ismét az Eye Staff-ot használva tudjuk legyőzni. Állandóan mozgásban kell maradnunk, ami nem könnyű, mivel lebegő sziklákon kell ugrálnunk. Amikor egy-egy csápján meglátjuk Jabberwock fejét, lőjünk arra.

America: No Peace Beyond the Line (German)

Kódok:

gimmemorefirepower	Tűz!
goldinmypockets	1000 arany
iwantfastfood	1000 hús
icanwineverythingnow	Pálya megnyerése
iwantareallybadguy	Billy a kölyök
woodisverygood	1000 fa
icangeteverything	5000 hús, fa, arany (100 töltény, lovasság)
horsesarecrazy	10 lovas
iwantanamericanhero	David Crocket előhívása

American McGee's Alice

Az Options menüben állítsátok be a Console Mode-ot, majd játék közben hívjátok elő és üssétek be:

god	Isten mód
wuss	Összes fegyver
noclip	Falon átjárás
health #	# élet adása (100=Max)
notarget	Láthatatlanság
give all	Minden fegyver és töltény
cg_cameradist -45	FPS nézet
cg_cameradist 128	Normál nézet
give [itemname]	Bármilyen tárgy [tárgy neve]
map [mapname]	Ugrás a [név] pályára

Pálya nevek:

centipede1
centipede2
facade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest

Tárgy nevek:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik

Battle Isle 4 - The Andosia War

Cheat-ek bekapcsolása:
Írd be játék közben : "alyenya".

Ezek után nyomd le:

Kódok	
Alt+E	Az ellenfelek ereje 1 -re csökken
Alt+Y	Összes kijelölt útvonal törlődik
Alt+U	Az akadémia első fejlesztése elkészül
Alt+I	Láthatjuk az összes ellenséges egységet
Alt+J	Idő fagyasztás be/ki
Alt+F	Minden gomb és az egér bekapcsolása
Alt+M	Mission teljesítve

Chicken Run

Pálya ugrás:
Írjátok be a "werreuiy" kódszót.

Curse of Monkey Island

Automatikus győzelem:
Shift+W -re megnyered a játékot (állítólag működik a + jel is).

Skip Ship-to-Ship Combat Sequences
Press Shift+V at the same time.

Evil Islands (Német verzió)

- nyomd le a "~" -t a konzol előhívásához
- írd be: "thingamabob"
- most már használhatod a következő kódokat:

help	Kód lista
give 0 money x	X fegyver bármennyi pénzzel
give 0 exp x Give x	X fegyver bármennyi ponttal
fps 0 or 1	"Framerate"

Frogger 2: Swampy's Revenge

Pause, majd nyomd le a [CTRL] -t és írd be:

Minden pálya:
Fel, le, balra, jobbra, jobbra, jobbra, le, balra.

Végtelen élet:
Le, le, fel, le, jobbra, le, fel, fel.

Összes karakter:
Balra, jobbra, balra, balra, balra, fel, balra, balra.

Gunman Chronicles

Cheat mód:
Az alábbi paraméterrel indítsátok a játékot:
-dev -console -game rewolf (pl.: c:gunmangunman.exe -dev -console -game rewolf)

Nyomjátok meg a ` billentyűt, majd üssétek be a "console" -ba:

/god	Isten mód
/noclip	Falon átjárás
/impulse 101	Minden fegyver és töltény
/notarget	Láthatatlanság
/map X	Ugrás a(z) X pályára
/give X A(z)	X tárgy kérése

Tárgy nevek:

weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

Pálya nevek:

takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Hitman: Codename 47

Cheat kódok:
Töltsd be a Hitman.ini file -t a hitman könyvtárából. Add hozzá ezt a sort:
'enableconsole 1' .

Játék közben nyomd le a '~' billentyűt.
Írd be a kódokat:

Kódok	
god 1	Isten mód
giveall	Minden fegyver és Max töltény
infammo	Kifogyhatatlan töltény
invisible 1	Láthatatlanság

No One Lives Forever

Nyomd le a 'T' billentyűt, majd írd be:

Kódok	
mpimyourfather	Isten mód
mpwegotdeathstar	Full töltény
mpkingoftehmonstars	Minden Tárgy/Fegyver & és töltény
mpmaphole	Mission teljesítése
mpdrdentz	Full élet
mpwonderbra	Full pajzs
mpyoulooklikeyouneedamonkey	Összes pajzs opció megadása
mpgoattech	Minden fegyver fejlesztése
mpmiked	Kilépés
mpbuild	Verziószám megadása
mpasscam	3rd Person Nézet
mprosebud or mpracerboy	"Spawn Snowtruck"
mppos Toggle	Pozició kijelzése

Robo Rumble

Pálya ugrás:
Üsd le a Shift, W, N, billentyűket és automatikusan megnyered a mission -t.

Rugrats in Paris

Pályaválasztás és a titkos pálya:
A 2. pályán ugord át az összes ballont, majd menj a kandallóhoz és üsd be:
FEL, FEL, LE, LE, B, JOBB, BAL, sikeres bevitel esetén megjelenik a
"level skip?" üzenet, válaszolj igennel.

Pálya kódok:
2 - TQMMY QK
3 - RQVDHJVV
4 - BVBYFJND
5 - RJDBCVRT
6 - VNGBLJCV
7 - BJGSMVSH
8 - LJTBWQQD

Screamer 4x4

Cheat Kódok:
A menükben (ahol kiválasztod az autót meg a pályát) nyomd le a SHIFT -et és írd be:

Kódok:
ALLTROPHIES
ALLTIRES
ALLRDIFFERS
ALLFDIFFERS
ALLENGINES
RABACAR
BIGFOOT
ALLCARS

Sea Dogs

Játék közben nyomd le a Ctrl + Z -t és üsd be:

Kódok	
have live	Hajó javítás
expu mne	Extra tapasztalat
deneg day	Extra pénz
get me magic	Extra ágyú sebzés
make screen shots	Az ágyú nem sebez
now i flying Ctrl + F	Kamera mozgatása
fire from camera	Nyomd meg a "0" -t (Numpad) és meglátod a hatást
teleport	Ctrl + L -re Teleport

Space Empires 4

A főmenüben a Ctrl -t lenyomva tartva üssük be: "Codes":

Kódok:	
money	100000 pénz
movement	Hajó mozgatása
repair	Javítás

Star Trek DS9:The Fallen

Játék közben nyomjátok le a TAB-ot, vagy a ~ billentyűt és írjátok be: panacea

A kódok beírásához szintén az említett gombokat kell lenyomnotok a konzolhoz.

Kódok		
god	Isten mód	
fly		Repülés
ghost		Falon átjárás
walk		Repülés kikapcsolása/Szellem mód
allammo		Full Töltény
killpawns		Összes ellenség kivégzése
skiplevel		Pályaugrás
open [#]		Ugrás az [#] pályára

Élet fokozása:

Játék közben nyomd le a [TAB] -ot, majd írd be:
"SET PLYR.DS9_[a karakter neve] HEALTH 999"

Ugrás növelése:

Játék közben nyomd le a [TAB] -ot, majd írd be:
"set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000"
vagy:
"set plyr.ds9_sisko jumpz 1000"

Azonnali játék kimentés:

Játék közben nyomd le a [TAB] -ot, majd írd be: SAVEGAME = ****
ezután a főmenübe találod magadat.

Egy kis pályaugrás:

Keresd meg a systemds9.ini file -t, majd ezt a sort; "LocalMap=title.dsm"
ezek után már "csak" cseréld ki a TITLE.DSM bejegyzést valamire:

M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm

M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M04_KiraL1.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm

CM01a_SW.dsm
CM01b_SW.dsm
CM04_Lab.dsm
CM05_Kira.dsm
CM06_SW_Capture.dsm
CM10_KiraL1A.dsm
CM10_SWK_L3.dsm
Cm11B_SWK.dsm
CM11_LabRitual.dsm
CM_ArdPrison.dsm
CM_Defiant.dsm
CM_Endcredits.dsm
CM_GlobalSpace.dsm
CM_SpaceStation.dsm
CM_Worf_Endgame.dsm
GCM11end_WraithObk.dsm

Mentsd el a file -t, majd indítsd el a játékot.

Star Trek: Starfleet Command 2

Cheat :
Töltsük be ezt a file -t "C:namedirassetsspecshiplist.txt".
Itt könnyedén befolyásolhatjuk a játékot.

Venom

Cheat:
Töltsd be valamilyen text editorba a PICSTEAMTEAM.INI file -t.
Itt mindent át tudsz állítani pl. :gyorsaság, rang, stb.

Colin McRae Rally 2

Menjünk a CREATE DRIVER menübe, és az új driver neveként írjuk be:

Kódok:

allthebuttons	Minden autó
greatnews	Minden pálya
minime	Mini Cooper

Crimson Skies

Mission választása:
A campaign menübe jobb egérgombbal kattintsunk a mikrofonra és üssük be:"idaho."
Ha jól csináltuk akkor megjelenik a mission választó menü.

GRAND PRIX 3

Üssétek be a főmenübe : 123456789qwerty ennek hatására más autók lesznek a játékban.

Hogs of War

Level Select:
Legyen ez a csapat név: MARDY PIGS

Bonus FMV :
Legyen ez a csapat név: WATTA PORK

MIDTOWN MADNESS 2

Játék közben nyomjátok le az Y -t, majd írjátok be a megjelenő konzolba:

DAMAGEFREE:	Törés kikapcsolása
MIDTOWNCARS:	Minden kocsi

Outbreakers

Pálya Kódok:

TERROR
PROJECT
COLORS
BATTLE
SHIELD
PORT
SPEAKERS
TIMBER

MATRIX
PRISON
REACTOR
SEWERS
AIRCRAFT
PEAK
PYRAMID
ENERGY
GAMBLER
WORMS
FORTRESS
MACHINE
ASTEROID
BLACKHOLE
CONVEX
FLOW
SMART
DEVICE
BURN
REFLECT
CONTROL
FUTURE
FATE
DESTINY
DESERT
FLAME
PISTOL
YARD
MENTAL
HILL
HALLWAY
MIST
CLOUDS
LAWN
FREEZE
MAGNETIC
CORE
NEBULA
STARS
PLANETS
GEMS
FIRST

Pro Rally 2001

Névként adjuk meg:

Kódok:

IVAN LLANAS	Minden tréning mód
BUIN	Minden championships mód
RICITOS	Minden Arcade mód
ALCAPARRA	Dupla javítási idő

Játék közben:

Cheatek:

TORPEDONOW	Jobb gyorsulás
IHATEDAMGS	Nincs sérülés
REPAIRMEPZ	Javítás
SICILIANDV	Autopilóta
NLSMANDELA	?
CREDITÇARD	280 mp idő javításra a championship módban

Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward

Nyomd le az F10-et és írd be:

Kódok:

godgames	Isten mód
giveall	Minden fegyver

Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

Nyomd meg az F10-et, majd:

Kódok:

godgames	Isten mód
winblows	Minden fegyver
autoaim	Automata fegyverek
skeletonkey	Összes kulcs
moreammo	Full töltény
goremode	"Gratuitous Dismemberment"

Aikens Artifakt Sanity

Játék közben nyomjuk meg az [ENTER] -t, majd a kódok beírása után is nyomjuk le:

Kódok:

mptedthehead	Isten mód ki/be
mpjuiceme	Élet adás
mpshipit	Minden pálya

Typing of the Dead

A titkos opcióhoz, mely az extra játékot varázsolja a képernyőre, a következő szót kell beírnunk:
DOAKSIM

A következő parancsokat a Password Entry szekcióban írhatjuk be:

KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

Az aktiválás a következőket eredményezi:
1, szabad játék (végtelen Continue)
2, összes főellenfél elérhető
3, összes pálya elérhető a Drill módban
4, az összes gép karakter játszható

Army Men: Air Tactics

Játék közben nyomjuk le a BACKSPACE-t, és használjuk az alábbi kódok valamelyikét:

!ripoff blue	Teljes egészség
!ripoff red	Végtelen egészség
!ripoff white	Küldetés elvesztése
!ripoff black	Összes anim megtekintése
!plastic surgery	Minden értékünk pirosba megy
!sarge is dead	Teljes lőszer

Mechwarrior 4: Vengeance

Nyomjuk le a [CONTROL]-[ALT]-[SHIFT], kombinációt:

IY	Sérthetetlenség
UO	Végtelen lőszer
HF	Hőkövetés ki
IB	Ellenséges mech megsemmisítése
ML	Küldetés sikeres befejezése

F1 2000

Írjátok be névnek Damon Hill nevét, így gyorsabbak lesztek.

Ha a főmenübe begépelitek a HAKKINEN IS THE BEST szót, akkor gyorsabb lesz a McLAREN pilótája.

FORD RACING

Minden autó:
Névnek írjátok be: GIMMEGIMME

TOCA - Touring Car Championship 2

Használjuk névként: TOPDOWN
Ha minden jól megy, egy "cheat mode enabled" szöveget hallunk, és egy felül nézet a jutalmunk.
Egyéb csalások (névként használjuk ezeket is):

DOUBLE	Minden pályát megkapunk
CARTASTIC	Minden autót megkapunk
HIGHJUMP	Alacsony gravitáció
SKATES	Dupla sebesség
MINICARS	Micro Machines-szerű nézet
HANGOVER	Érdekessé teszi a dolgokat
REPEL	Ismeretlen
OUCH	Battle Mode
RUBBER	Pattogós ütközések
MOVIE	Érdekes törések
SKINNY	Kerék-nézet
GIRDLE	Sok nézetbeli változtatás
TIMEOUT	Teljes championship
TOPDOWN	Felül nézet
GIRDLE	Nagyobb dekoráció, falak, stb.
BANGBANG	Új opció challenge módban
BCASTLE	"Csontos" talaj
BIGLEY	Minden pálya elérhető
CMDIFF	Minden nehézségi szint hozzáférhető
DINKYBIT	Park sziget

DUBBED	Könnyebb sérülés
ELASTIC	Minden pálya nehezebb
FASTBOY	Nagyobb sebesség
JUSTFEET	Csak a kerekek láthatók
LONGLONG	40 kör/futam
LUNAR	Alacsony gravitáció
MECHANIC	Minden autó elérhető
MINICARS	Felső-alsó nézet
PADDED	"Csontos" falak
TECHLOCK	Bónusz pálya
TRIPPY	Háttér változtatás
HANGOVER	A dolgok megváltoztatása

Warcraft 2: Tides of Darkness

Kódok:

Nyomjatok egy Entert, írjátok be a cheat-eket, majd újra Enter

VALDEZ,	Egy kis olaj
SPYCOB	Ugyanaz, mint az előző
MAKE IT SO	Gyors építkezés (az ellenfélnek is)
SHOWPATH	Teljes térkép ki/be
UNITE THE CLANS	A pálya megnyerése
YOU PITIFUL WORM	Ugyanaz, csak elvesztése
IT IS A GOOD DAY TO DIE	Isten mód, nagy erővel
GLITTERING PRIZES	Egy kis arany, fa és olaj
EVERY LITTLE THING SHE DOES	Varázserő növelése
DECK ME OUT	Az összes egység felújítása
ON SCREEN	Teljes térkép
THERE CAN BE ONLY ONE	Utolsó pálya
NEVER A WINNER	Képtelenség győzni
HATCHET	Gyorsabb fa vágás
NOGLUES	Besétálhatsz minden csapdába minden életvesztés nélkül ki/be kapcsolja a cheat -eket

F1 Manager 2000

CHEAT #1

Névnek az alábbiakat érdemes használni:

Kódok:

Billy No Race	Új menüpont a versenyekről a display opcióban
Get Rich Quick	Új menüpont a pénzről a display menüben
Win~at~all~COSTS!	Cheat menü bekapcsolása (az OPTIONS menübe van)

CHEAT #2

Nyisd meg az egyik mentésedet egy hex editorban majd:

(Mindig készíts róla biztonsági másolatot!)

1. Töltsd be a mentést
2. Keresd meg ezt a sort:
00 23 00 00 24 00 00
3. Cseréld ki erre:
*1 23 00 *2 24 00 *3

A * helyére az alábbiak kerülhetnek:

*1 = Verseny átugrás + pénz
*2 = Pénz adás bekapcsolása
*3 = írd be; 01 bekapcsolva a dátum ugrás
4. Mentsd el a file -t.

CHEAT #3

1. Keresd meg az "OPTIONS_GENGAME.IDS" file -t az F1 Managerdatainterfaces könyvtárban.
2. Töltsd be valamilyen szövegszerkesztőbe pl.: NOTEPAD -ba.
3. A file végén írd be:
BUTTON CHEATBUTTON 155,562,255,582
INCLUDE BUTTONTITLE.IDS
ALIGN LEFT
TEXT BFONT 0 255,255,255,255 "CHEAT Mód"
ONBUTTONFel SWAP OPTIONS_MISC.IDS
END BUTTON
4. Mentsd el a file -t.

FIFA 2001

Írd be a főmenübe:

Kódok:

Gimmethemoney	Pénz
Playersmaybe	Ingyen játékosok
Bigheads	Nagy fej mód

Absolute Terror

A következő bejegyzést kell megtalálnotok az at.ini file-ban, mely a játék könyvtárában található:

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X
Az X helyére írhatjátok be, hogy hány pályát szeretnétek előre ugrani a játékban.

Grand Theft Auto 2

A játékban a nevünk helyére írhatjuk be az alábbi kódokat az aktiváláshoz:

Az amerikai verzióban a GOURANGA kódszót is be kell írnunk elsőként, mert egyébként nem fog működni a dolog.

yakuzadeath	Isten mód
rsjabber	Isten mód
livelong	Isten mód
blastboy	Összes fegyver
navarone	Összes fegyver
losefeds	Nincs rendőrség
desires	Maximum körözési szint
highfive	5x szorzó
segarulz	10x szorzó
bigscore	10 millió pont
beefcake	Erőszak növelése
iamasucker	Összes pálya, fegyver és isten mód
coolboy	Pénz növelése
muchcash	Pénz növelése ($500000)
forallgt	Összes fegyver
godofgta	Összes fegyver és lőszer
bemeall	Összes város
ukgamer	Összes város
elvis is here	Nincs rendőrség
meatman	Valaki átrohan a képernyőn
itsallup	Pálya választása
no frills	Debig üzemmód
eatsoup	Szabad vásárlás
wuggles	Koordináták kijelzése
tumyfrog	Összes bónusz pálya
cutie1	99 élet
buckfast	Riot mód
hunsrus	Láthatatlanság
arsestar	Összes fegyver
voltfest	Végtelen Electrical Gun
flameon	Végtelen Flame Gun
lasvegas	Elvis-szerű emberek
nekkid	Csupasz emberek
danisgod	$200,000
iamdavej	$9 millió
mademan	3 Gangs
schrulz	2X sérülés

A kocsik tuningolásánál az alábbi extrák jöhetnek számításba:

Romero	Pajzs
U-Jerk Truck	Machine Gun
Michelli Roadster	Machine Gun
Big Bug	Machine Gun
Bug	Machine Gun
Z-Type	Silenced Machine Gun

Police Car	Cop Bribe
Minx	ElectroFingers
Shark	Molotov Cocktails
B-Type	Sérthetetlenség
Taxi	Dupla sérülés
Beamer	Flame Thrower
Schmidt	Egészség
Dementia	Láthatatlanság
Aniston BD4	Szabadulókártya
Miara	Rocket Launcher
Eddy	Machine Gun
Armed Land Roamer	Machine Gun
A-Type	Gyors utántöltés
Land Roamer	Sérthetetlenség
B-Type	Sérthetetlenség
Trance-AM	Flamethrower
Arachnid	Shotgun
Meteor	Sérthetetlenség
Hachua	Rocket Launcher
T-Rex	Electro Gun
Benson	Electro Fingers
Panto	Grenades
Morton	Szabaduló kártya
Spritzer	Molotov Cocktails
Special	Ügynökök autója
Furore GT	Gyors utántöltés
Maurice	Machine Gun
Pickup	Egészség
Stinger	Electro Fingers
Jagular XK	Electro Gun
Taxi Xpress	Dupla sebzés
Rumbler	Gyors utántöltés
Jefferson	Szabaduló kártya
Bulwark	Shotgun

Special Level
Találd meg az összes pajzsot a játékban, és máris kipróbálhatod a 3 speciális pálya egyikét.

Guided Tour
Az első pályánál menj a telefonhoz. Ülj be az itt található „Schmidth" autóba és várd meg az instrukciókat. A végén egy machine gun és egy GTA 2 jel vár a templomban.

Wang Cars Bonus
A nyolc Wang autó összegyűjtéséért kaphattok egy teherautót, mely vízzel és tűzzel is tud lőni, valamint 4 Furor GT-t (az egyiken 50 machine gun van, kettőn 50 akna, a negyediken pedig 50 olaj), egy tankot 20 rakétával, a speciális ügynök autót 50 machine gunnal, valamint egy terepjárót 20 military machine gunnal.

Carnivores: Ice Age

Debug Mode
Játék közben írjuk be a debugup parancsot a debug módhoz, melyben láthatjuk a koordinátákat a sarokban és a dínók fel sem veszik a lövéseinket.

Billentyűk a debug módban:

CTRL	Gyorsabb futás
SHIFT+S	Lassabb mozgás
CTRL+N	Hosszabb ugrás
SHIFT+T	Frame Rate kijelzése
TAB	Teljes térkép

Kingdom Under Fire

Játék közben az ENTER lenyomása után írhatjuk be az alábbi kódokat:

~makemyday	Cheat kódok engedélyezése
~baegopa	500.000 egység az összes alapanyagból
~simsimhae	Gyors építés
~dayspring	Teljes térkép
~godblessu	Teljes egészség
~amosbemerciful	Teljes manna
~knowledgeispower	Gyors manna gyűjtés

RPG módban
RPG módban a ~ jel helyett .-ot kell raknotok a k=dok elé.

Dave Mirra Freestyle BMX

Összes pálya
A bicikli felvétele után a választó képernyőn: bal, fel, jobb, le, bal, fel, jobb, le, bal, valamint a levegő módosító gomb.

Összes kerékpár
A kiválasztó képernyőn: fel, bal, fel, le, fel, bal, jobb, bal, és a levegő módosító gomb.

Összes stílus
A stílus kiválasztó képernyőn: bal, fel, jobb, le, bal, le, jobb, fel, bal, és a levegő módosító gomb.

Amish Boy
Sikeresen vigyük végig a játékot a következő emberekkel: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, és Leigh Ramsdell az Amish Boy eléréséhez.

Big Crashes
Sikeresen vigyük végig a játékot Leigh Ramsdell-lel, ami után megjelenik a Big Crash menüpont a cheat képernyőn.

Sticky Crashes
Successfully complete the game with Kenan Harkin to unlock the sticky crash option at the cheat screen.

Silly Grunts
Sikeresen vigyük végig a játékot Tim Mirra-val, ami után megjelenik a Silly Grunt menüpont a cheat képernyőn.

First Person View
Sikeresen vigyük végig a játékot Mike Laird-dal, ami után megjelenik az First Person View menüpont a cheat képernyőn.

Ghost Rider
Sikeresen vigyük végig a játékot Joey Garcia-val, ami után megjelenik a Ghost Rider menüpont a cheat képernyőn.

Exorcist Mode
Sikeresen vigyük végig a játékot Troy McMurray-jel, ami után megjelenik az Exorcist menüpont a cheat képernyőn.

Bike Suspension Mode
Sikeresen vigyük végig a játékot Chad Kagy-vel, mely megjeleníti a Suspension menüpontot a cheat-ek között.

Night Vision mód
Sikeresen vigyük végig a játékot Shaun Butler-rel és a night vision menüpont megjelenik a cheat képernyőn.

Dave Mirra FMV Sequence
Sikeresen vigyük végig a játékot Dave Mirra-val

Ryan Nyquist FMV Sequence
Sikeresen vigyük végig a játékot Ryan Nyquist-tel

Game contest FMV Sequence
Sikeresen vigyük végig a játékot Slim Jim-mel

Development team FMV Sequence
Sikeresen vigyük végig a játékot Amish Boy-jal

Need for Speed: Porsche Unleashed

A cheat módokhoz a főképernyőn a játékosok neve helyett kell beírnunk az alábbi szavakat, a cheat nyugtázását egy hang jelzi.
Gulliver
Távirányítású autóvá válnak a Porsche-k, kis antennával felszerelve.

Smash Up

Destruction Derby stílusú játékban vehetünk részt.
Dakar
Rally stílusra alakítja át az autóinkat a parancs.

Fuzzyfuz
A rendőrautók megjelennek a quick race-ben is.

yraGyraG
Az összes autó a 993-as jellemzőivel bír.

fetherw8
Erősebbek lesznek az autók.

Age of Empires: Rise of Rome

Játék közben nyomj Entert, majd írd be:

Kódok:

king arthur	Sárkány (999 HP)
grantlinkspence	Állatok irányítása
pow big mamma	"BabyPrez" (500 HP, 50 str, 10 arm, 15)
convert this!	Új fegyver ("Saint Francis"),
lightning	Szintén fegyver (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly	Kapsz egy sci-fi robotot! ("Zug 209") (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)
photon man	Jön egy űrbéli emberke laser fegyverrel
steroids	Gyorsabb építkezés
flying dutchman	Repülés
medusa	Ha megölik a parasztokat átváltoznak lovassá, ha megint megölik akkor pedig katapult lesz belőlük
jack be nimble	A katapultok embereket dobálnak

Links 2001

Nyomd le a [capslock] -t :

Kódok	
hitmania	Lebegés
lighter	Világító golf labdák

Starcraft

Nyomj [Enter] -t, írd be a kódot, majd ismét [Enter]-t kell nyomni:

show me the money	10.000 pénz
whats mine is mine	500 ásvány
breathe deep Vespene	500 gáz
something for nothing	Minden fejlesztés
operation cwal	Gyorsítja az építkezést
the gathering	Örök mana
power overwhelming	Nincs sérülés
war aint what it used to be	"fog of war" kikapcsolása
food for thought	Több egységet lehet építeni
black sheep wall	Teljes térkép
noglues	Az ellenfél nem varázsol
modify the phase variance	Fejlesztgetés nélkül bármit megépíthetsz
medieval man	Ingyen egység fejlesztés
there is no cow level	Pálya ugrás
ophelia	Pálya választás
terran #	Terran misszióra ugrás #
zerg #	Zerg misszióra ugrás #
protoss #	Protoss misszióra ugrás #
staying alive	Nem tudjátok teljesíteni a küldetést
man over game	Pálya megnyerése
game over man	Pálya elvesztése
special warriors for nothing	Ingyenes "Special Hero"

Cheat tartalomjegyzék:

America: No Peace Beyond the Line	78	Outbreakers	85
American McGee's Alice	78	Pro Rally 2001	86
Battle Isle 4 - The Andosia War	79	Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock	86
Chicken Run	79	Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward	87
Curse of Monkey Island	79	Aikens Artifakt Sanity	87
Evil Islands (Német verzió)	79	Typing of the Dead	87
Frogger 2: Swampy's Revenge	79	Army Men: Air Tactics	87
Gunman Chronicles	80	Mechwarrior 4: Vengeance	88
Hitman: Codename 47	81	F1 2000	88
No One Lives Forever	81	FORD RACING	88
Robo Rumble	81	TOCA - Touring Car Championship 2	88
Rugrats in Paris	81	Warcraft 2: Tides of Darkness	89
Screamer 4x4	82	F1 Manager 2000	89
Sea Dogs	82	FIFA 2001	90
Space Empires 4	82	Absolute Terror	90
Star Trek DS9:The Fallen	82	Grand Theft Auto 2	91
Star Trek: Starfleet Command 2	84	Carnivores: Ice Age	93
Venom	84	Kingdom Under Fire	93
Colin McRae Rally 2	84	Dave Mirra Freestyle BMX	93
Crimson Skies	85	Need for Speed: Porsche Unleashed	94
GRAND PRIX 3	85	Age of Empires: Rise of Rome	95
Hogs of War	85	Links 2001	95
MIDTOWN MADNESS 2	85	Starcraft	96

American McGee's™
ALICE